

EL DISEÑO DE INTERACCIÓN PARA LA CONVIVENCIA ESCOLAR

JUAN SEBASTIAN AGUIÑO RIVADENEIRA

2018

TUTORES:

ANGÉLICA QUINCHE

DIEGO GUTIERREZ

PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO
UNIVERSIDAD PILOTO DE COLOMBIA

EL DISEÑO DE INTERACCIÓN PARA LA CONVIVENCIA ESCOLAR

Presentado por
JUAN SEBASTIAN AGUIÑO RIVADENEIRA
2018



TUTORES:
ANGÉLICA QUINCHE
DIEGO GUTIERREZ

PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO
UNIVERSIDAD PILOTO DE COLOMBIA

Contenido

1. Introducción.....	4
2. Delimitación Temática.....	5
2.1. Análisis Observacional.....	6
2.2. Identificación de Entornos, Contextos y Población.....	8
2.3. Identificación del Público Objetivo, Actores y Factores.....	8
2.4. Identificación de Situación a Transformar.....	9
3. Planteamiento del Problema.....	10
3.1. Formulación del Problema.....	10
3.2. Pregunta Investigativa.....	10
4. Objetivos.....	10
4.1. Objetivo General.....	10
4.2. Objetivo Específicos.....	10
5. Justificación.....	11
6. Marco Referencial.....	12
6.1. Estado del Arte.....	12
6.2. Referentes Teóricos.....	13
7. Diseño Metodológico Conceptual.....	18
7.1. Fases del Desarrollo Metodológico.....	18
7.2. Cronograma.....	19
7.3. Definición de categorías involucradas en la situación a transformar.....	21
7.4. Concepto Transversal.....	26
8. Decisiones de Diseño.....	29
9. Propuesta de Diseño.....	34
9.1. Función Formal.....	35
9.2. Función Simbólica.....	38
9.3. Función Pragmática.....	40
10. Conclusión.....	43
11. Referencias Consultadas.....	44
12. Anexos.....	45

1. Introducción

El siguiente trabajo de grado se desarrolló en el transcurso de un año académico; tomando diferentes referentes teóricos que permitieron el manejo de temas como el Diseño de interacción, la Convivencia Escolar, la Lúdica, los Juegos en Preadolescentes, el Trabajo en Equipo etc.

Por otro lado al trabajar con un público objetivo, se logró entender un contexto, identificar una situación problema, conocer la relación entre actores y sus factores, plantear una pregunta investigativa y establecer objetivos que pudieran ser cumplidos desde el diseño gráfico por medio de fases metodológicas y un concepto transversal que generen la solución de dicho problema.

Por estas razones este proyecto está organizado en un orden investigativo, en primera instancia se encuentra la delimitación temática, el análisis observacional, el contexto, los actores y la situación a transformar. Esta parte del proceso expone los temas que se van a tratar, mapea las características del contexto en el cual se va a trabajar, contempla los factores y los actores para determinar una situación a transformar desde el diseño gráfico.

Ya teniendo un problema de diseño, se plantea una pregunta investigativa, un objetivo general y una serie de objetivos específicos para así construir una solución al problema de comunicación visual.

Por otro lado se realizó un estado del arte con proyectos afines a las necesidades de la situación problema, también se estudiaron conceptos que conforman el marco teórico de este trabajo de grado, consolidando de esta manera las bases para el desarrollo del proyecto.

Con los hallazgos del estado del arte y el marco teórico, se plantean unas fases metodológicas, la cuales responden a los objetivos específicos del proyecto y dan pie a la construcción de categorías de diseño.

Se recopila toda la información obtenida hasta este punto y se denomina un concepto transversal, el cual tiene en cuenta todas las categorías, hallazgos y características de la investigación, con el fin de generar una ruta hacia las decisiones de diseño y posteriormente a la propuesta de diseño.

Finalmente con la creación de la propuesta de diseño, esta es explicada por medio de tres funciones, la Función Formal muestra la composición gráfica de la propuesta, la Función Simbólica relaciona la propuesta con los conceptos desarrollados en la investigación y por último

la Función Pragmática ejemplifica el uso de dicha propuesta. Llevando de tal manera la investigación a una conclusión que evidencia la solución del problema desde el Diseño Gráfico.

2. Delimitación Temática

Antes de exponer el proceso y la función de este proyecto investigativo, se debe explicar la definición de la convivencia escolar y la definición del diseño de interacción, debido a que es esa la temática que pretende abordar este trabajo de grado.

La convivencia escolar es la relación de profesores, estudiantes y padres de familia, los actores que integran un ámbito escolar. Se caracteriza por encontrar tranquilidad y colectividad por medio de valores inculcados a los estudiantes, en el colegio y en el hogar (Del Rey, Ortega y Feria, 2009). Por ende es claro pensar que en la formación de un estudiante hay responsabilidad de los docentes, las directivas de un plantel educativo y también hay una responsabilidad de la familia. Ya que una buena convivencia escolar tiene que contar con una serie de valores que logren en los estudiantes una paz, una cooperación y una colectividad en sus jornadas estudiantiles y espacios extracurriculares.

Son muchos los casos donde una comunidad escolar es afectada por falencias en diferentes relaciones entre los actores que la conforman, debido a diversas razones, entre ellas la falta de comunicación o la enemistad entre padres y estudiante, profesor y padres, estudiantes y estudiantes, etc. (Del Rey, Ortega y Feria, 2009)

La violencia estudiantil, los embarazos a temprana edad y la deserción estudiantil entre otros, son problemas que pueden ser evitados por medio de una mejor comunicación y una mejor relación entre los actores de una comunidad escolar (Del Rey, Ortega y Feria, 2009). Por otro lado este proyecto investigativo pretende demostrar la capacidad que tiene el diseño gráfico para solucionar problemas comunicativos bajo un carácter visual en el ámbito escolar y así evidenciar que desde esta misma se pueden fortalecer las relaciones de los actores que integran una comunidad estudiantil.

En segundo lugar se debe conocer que es el Diseño de Interacción, Huerta (2014) infiere que la interacción es el punto donde dos o más agentes se comunican, y este mismo punto está acompañado de la acción-reacción, por ende se evidencia la interacción en las acciones que se realicen entre más de una persona, entre una persona y un producto o entre 2 o más productos.

Partiendo de esta pertinencia disciplinar, se pueden solucionar problemas de convivencia estudiantil, ya que esta rama del Diseño Gráfico permite trabajar las diversas relaciones que hay entre los actores que pertenecen al ámbito escolar, generando en ellos acciones que evoquen reacciones fructíferas para el fortalecimiento de una comunidad estudiantil .

2.1. Análisis Observacional

En primera medida este proyecto se desarrolla en el plantel educativo Instituto Marsella, una empresa privada y de carácter mixto que ha ofrecido servicios en educación Preescolar , Básica primaria , Básica secundaria y Básica media a varias generaciones de familias residentes del barrio Marsella.

La institución se fundó hace 39 años bajo unos ideales y valores que promovieran en sus estudiantes una mejor convivencia en el plantel y en la comunidad. Según el Manual de convivencia tiene como misión el Instituto Marsella [IM] (2011) “El Instituto Marsella orienta excelentes procesos de aprendizaje y formación integral, basados en el desarrollo de pensamiento, habilidades comunicativas y valores, con metodologías que despiertan en el estudiante su inteligencia y creatividad. Permitiéndole desempeñarse con eficiencia en la sociedad” [IM] (2011)

Por otro lado las directivas tienen como visión en el Instituto Marsella [IM] (2011) “Ser una institución educativa, con la capacidad de ofrecer a la comunidad formación integral, a través del desarrollo en habilidades comunicativas, bilingüismo, y valores como la autonomía, la tolerancia y la solidaridad, educando personas competentes para valorar y transformar su entorno.” IM (2011).

Teniendo en cuenta la misión y visión que tiene el plantel frente a la formación de sus alumnos y teniendo en cuenta la iniciativa del proyecto, se necesitaba conocer cómo las directivas logran formar en valores pertinentes para una transformación del entorno por parte de sus estudiantes.

Para esto se realizó una entrevista a la Coordinadora Académica Luisa Fernanda Montoya Ramírez con el objetivo de conocer la convivencia escolar del plantel y las estrategias empleadas para la formación en valores en los alumnos, luego de dicha entrevista se pudo determinar cómo hallazgo que el plantel se caracteriza por tener una convivencia escolar buena, tranquila, ya que

gracias a la poca cantidad de estudiantes se parece una familia, los profesores y administrativos conocen a cada uno de los estudiantes y los acompañan en todo momento dentro y afuera de la jornada estudiantil.

Por otro lado se pudo conocer que mediante proyectos se forjan a los estudiantes y gracias a la participación de ellos en diversas actividades, se fortalecen en valores y proponen iniciativas beneficiosas para la institución. Se pudo conocer que en el plantel se ejecutan dos tipos de proyectos, en primera instancia los Proyectos Administrativos, los cuales se realizan con temas ligados a la cultura, al deporte y el emprendimiento pero tienen como objetivo promocionar o establecer una mejor imagen de la institución ante la comunidad del Barrio Marsella. Por otro lado están los proyectos académicos que son realizados por los estudiantes y nacen de iniciativas con el propósito de fortalecer la comunidad estudiantil y el desarrollo de colegio, estos proyectos son realizados por los cursantes de los grados decimo y once en el área académica de metodología, una vez hayan concluido dichos proyectos, las directivas se encargan que mantener vigente las iniciativas de manera permanente en la institución según la viabilidad y el desarrollo de los proyectos.

Teniendo en cuenta la diferencia de los proyectos que ejecutan los integrantes del plantel, se determinó que para el desarrollo de este proyecto es importante trabajar con las iniciativas de los estudiantes ya que tienen intenciones de mejorar la vida estudiantil de los niños del colegio. Partiendo de dicha razón, se realizó una Entrevista a la Directora de Metodología Andrea Perdomo con el objetivo de conocer el desarrollo metodológico de estos proyectos y conocer las diferentes investigaciones que se están llevando actualmente en la institución.

Después de esta entrevista se logró entender que este tipo de proyectos se desarrollan por dos motivos, el primero es despertar un espíritu investigativo en los estudiantes y el segundo es permitir una participación de los estudiantes para beneficiar la institución. Según la docente Andrea Perdomo los proyectos académicos se ejecutan en 2 fases, la teórica que se realiza en el grado decimo y la práctica que se desarrolla en el grado once.

En la fase teórica se detecta un problema en el plantel y a partir de ahí se plantean una serie de objetivos y una hipótesis que se traza como meta a cumplir. Por otro lado en la fase Práctica están los estudiantes del grado once, los que se encargan de cumplir la hipótesis planteada por medio de un cronograma que contribuya a la finalidad del proyecto y que a su vez lleve la investigación a una conclusión fructífera. Se optó por trabajar con los estudiantes del

grado once, debido a que la fase práctica es el momento donde los proyectos tienen un contacto con su público objetivo y plantean actividades que los lleven a cumplir objetivos planteados. Actualmente en el grado once hay cinco proyectos académicos (English Room, Step Up Kids, Emisora Institucional, Taller de Creación literaria y Free Activities).

Según la entrevista con la docente del área de metodología Andrea Perdomo, se logró conocer bajo breves sinopsis, las temáticas de los proyectos que realizan los estudiantes del grado once en la actualidad. Partiendo de esa información este proyecto se inclinó por intervenir la investigación llamada “Free Activities”, la cual se trabaja con 20 estudiantes de primaria, con la finalidad de promover en ellos una mayor interacción en los descansos de las jornadas académicas.

2.2. Contexto

Para profundizar en el proyecto se realizó una entrevista (Anexo 3) a los estudiantes del grado once Kevin Prieto, Julián Salazar, Sebastián Valbuena y Esteban Esbozo, ya que son los creadores y desarrolladores del proyecto académico “Free Activities”, el objetivo de dicha entrevista era conocer la problemática que aborda esa investigación escolar y cómo esta misma logra cumplir la hipótesis planteada en su fase teórica.

En los hallazgos de dicha entrevista se logró conocer que para los estudiantes creadores de free activities, la convivencia escolar del Instituto Marsella es buena pero es excesivamente tranquila y monótona, haciendo que los estudiantes se aparten un poco teniendo libertad de disfrutar un recreo, por esta razón “Free Activities” nace de la falta de interacción de los estudiantes en los descansos de la jornada estudiantil del colegio Instituto Marsella, según estos cuatro estudiantes del grado once, esta falencia se debe al uso de dispositivos móviles, ya que han sido estos unas barreras que impiden el dialogo, el juego y la comunicación entre diferentes niños del plantel en sus descansos.

2.3. Actores, Público Objetivo y Factores

Con la finalidad de crear un hábito, “free Activities” se enfoca en trabajar con estudiantes de 9 a 12 años de edad (tercero, cuarto y quinto de primaria). Este grupo decidió desarrollar su proyecto con alumnos de esos tres grados académicos, debido a que lograron evidenciar que son

estos los cursos donde los celulares o dispositivos móviles comienzan a tener una participación en la jornada de los estudiantes del Instituto Marsella.

El proyecto plantea como objetivo generar en 20 estudiantes de primaria (tercero, cuarto y quinto) un espíritu de interacción en los descansos que se realizan en el parque del plantel educativo. Por otro lado la investigación pretende como hipótesis, establecer unas estrategias que propicien la creación de juegos por parte de los mismos 20 estudiantes del plantel para así dejar establecido un hábito que fortalezca la convivencia de los alumnos por medio de la interacción y la participación en el juego.

“Free Activities” ha planteado un cronograma donde por medio de la creación de juegos grupales y actividades, pretende propiciar un trabajo en equipo en los 20 estudiantes, pero según el equipo desarrollador, parte de los 20 estudiantes no presentan un gran interés en el proyecto y ven su participación fallida a la hora de trabajar en equipo.

Ellos lo han evidenciado con las inasistencias por parte de los niños participantes en los talleres, en varias ocasiones han tenido que buscar a los estudiantes y convencerlos de participar. Los estudiantes desarrolladores desconocen el cambio repentino de la mayoría de los 20 estudiantes, ya que en primera instancia, notaron el entusiasmo con el que llegaron los niños al primer taller.

Conociendo dicha manifestación por parte de los dirigentes del grado once, este proyecto necesitaba conocer la postura de los 20 estudiantes con los que trabaja “Free Activities” debido a que son ellos el público objetivo de este proyecto investigativo, en primera instancia se debía conocer ¿Qué piensan? y ¿Qué esperan? Los estudiantes de entre 9 y 12 sobre el proyecto académico.

Esto llevo a realizar un Focus Group (Anexo 5) con 8 de los 20 estudiantes del proyecto. Por medio de preguntas claves se logró evidenciar que los estudiantes se sienten comprometidos mas no interesados a “free activities”, debido a que en una primera instancia se les manifestó la idea de participar en la creación de juegos para compartir de una manera más divertida con los compañeros en los descansos, creando así una gran expectativa, pero actualmente se sienten comprometidos en cooperar en el proyecto pero insatisfechos por la exclusión a la hora de crear juegos.

La inconformidad ante los juegos que plantean los 4 estudiantes desarrolladores ha causado que parte de los niños eviten asistir a los talleres del proyecto académico, ellos sienten que no hay una libertad para opinar sobre normas o temáticas de los juegos de “Free Activities”.

2.4.Situación a Transformar

Tomando en cuenta las diferentes posturas que hay frente a los talleres realizados en los descansos de los niños de primaria, este proyecto debe encontrar la manera de asociar los actores y generar el trabajo en equipo en la creación de juegos de “Free Activities”, y a su vez generar la participación de los 20 niños con los que se está trabajando, para poder llegar a cumplir la hipótesis que dicho proyecto se ha planteado, la cual es dejar establecido en la institución una estrategia que genere la interacción, en los niños de primaria de 9 a 12 años en los descansos y así fortalecer la convivencia escolar.

3. Planteamiento del Problema

3.1.Formulación Problema

Las falencias en los talleres del proyecto investigativo free activities, se deben a que no hay una participación de los 20 estudiantes de primaria (3ro, 4to y 5to) en la creación de juegos.

3.2.Pregunta Investigativa

¿Cómo generar por medio del diseño de interacción la participación de los 20 estudiantes de primaria en la creación de juegos que realiza el proyecto “Free Activities” en el Instituto Marsella para consolidar un trabajo en equipo?

4. Objetivos

4.1.Objetivo General

Generar por medio del Diseño de Interacción la participación de los 20 estudiantes de primaria en la creación de juegos que desarrollan los estudiantes del proyecto “Free Activities” en Colegio Instituto Marsella, con el fin de consolidar un trabajo en equipo.

4.2.Objetivos Específicos

- Identificar los aspectos que debilitan la participación los 20 estudiantes de primaria en las actividades del proyecto “Free Activities”, que gestionan estudiantes del grado once del Instituto Marsella con el fin de consolidar una interacción en los descansos.
- Establecer los roles que deben tener los estudiantes desarrolladores (grado 11) y los estudiantes participantes (primaria) en el proyecto de “Free Activities” para la creación de juegos bajo un trabajo en equipo en los recreos del instituto Marsella.
- Implementar los recursos que proporciona el Diseño de Interacción en la creación de estrategias que le genere a los 20 estudiantes de primaria una mayor participación en la creación de juegos del Proyecto Académico, con el fin de consolidar un trabajo en equipo.

5. Justificación

Huerta (2014) determina que la finalidad del diseño de interacción es satisfacer a un usuario creando un producto que tenga en cuenta las necesidades y características como la edad y el contexto del usuario, para que de esta manera una persona pueda relacionarse con su entorno, realizando acciones conjuntas con otras personas y de esta manera entender el uso del producto de una forma sencilla.

Partiendo de la concepción que se tiene del diseño de interacción, este se puede relacionar a la finalidad del proyecto académico “Free Activities”, ya que por medio de los talleres realizados en los descansos, los estudiantes de grado once del colegio Instituto Marsella buscan que los 20 estudiantes de primaria con los que trabajan interactúen entre ellos en los descansos por medio de juegos creados de manera grupal.

Por otro lado (Interaction Design Foundation [IDF], 2016) plantea que el diseño de Interacción aparte de examinar el contacto entre un producto y su usuario, también proporciona elementos pertinentes para construir un lenguaje visual en el cual se tomen en cuenta las condiciones físicas y mentales de un público objetivo para el entendimiento de cualquier tipo de producto (IDF, 2016)

No obstante, el diseño de interacción puede intervenir en el taller de creación de juegos de Free Activities, ya que puede aportar a dicho proyecto por medio de la creación de estrategias que satisfagan a los 20 niños de tercero, cuarto y quinto de primaria que trabajan con los chicos de grado once, teniendo en cuenta su edad, su entorno y otras características, permitiendo a su vez que se diviertan participando en la creación de juegos del taller de una manera adecuada y entendible para ellos, haciendo que los pequeños interactúen entre ellos mismos en los descansos por medio de la diversión que les genere participar en Free Activities.

6. Marco Referencial

6.1.Estado del Arte

Por medio del diseño de Interacción se puede contribuir a la finalidad que pretenden los estudiantes de grado once con los talleres de free activities, permitiendo que los 20 niños que asisten puedan participar en la creación de juegos y divertirse en este espacio con sus compañeros en los recreos.

Tomando como referentes estas diferentes soluciones que han surgido desde el diseño de interacción:

“A cafeteria designed for me” de IDEO Cafetería diseñada por niños, esta cafetería posee la creación de espacios y productos adaptados a las necesidades o capacidades físicas y mentales de los niños de primaria en un colegio de San Francisco (Unified School District),

Los mismos estudiantes del plantel intervinieron ese espacio común con la finalidad de fortalecer la convivencia desde la participación en los procesos de diseño, ya que de esta forma los estudiantes se verían obligados a socializar, expresar ideas y cooperar.



Fuente: <https://feature.ideo.com/a-cafeteria-designed-for-me/>

Catan de Ana Schacht: este está inspirado en el coloquial juego de mesa alemán “colonos de Catan”, es un juego multijugador dirigido a niños de 10 años en adelante, cuya finalidad es brindarle a los jugadores la oportunidad de construir pueblos, ciudades y vías en diferentes escenarios que se generan a partir de las cartas que tiene el juego, este juego promueve la competencia sana, ya que no cuenta con jugadores eliminados en sus partidas, todos los participantes tienen la capacidad para ganar acumulando una serie de puntos; por otro lado este juego despierta en el usuario el interés por las tomas de decisiones, ya que dependiendo de estas varía su desempeño en el juego, haciendo que de la variedad de sus decisiones los jugadores vivan experiencias diferentes en el desarrollo de este juego. La versión diseñada por Ana Schacht tiene piezas de madera (caja, tablero, cartas, fichas y tarjetas) grabadas a laser con señales y simbologías específicas del juego, este le proporciona a los niños una interacción con los otros usuarios que participan en el transcurso del juego y una interacción con los objetos con los que este cuenta.



Fuente: <https://www.behance.net/gallery/65374891/Catan>

Apollo, Build Your Robot de Marc Sardà: Este juego tiene como finalidad la interacción del usuario con el juego, de modo que “apollo” contiene una serie de módulos o fichas sueltas de cartón y una serie de guías impresas para la construcción de robots, a partir de la combinación de dichos elementos, este juego le brinda a los pequeños la oportunidad de experimentar y proponer diferentes tipos de robots, teniendo en cuenta el proceso de creación por medio de los módulos.



Fuente: <https://the-pippa-and-ike-show.com/products/new-apollo-wooden-robot-building-kit-marc-sarda>

Hallazgos:

Con esta serie de referentes, se puede evidenciar como se diseñan productos, sistemas, entornos o experiencias a usuarios, especialmente niños de 9 a 12 años de edad por medio del juego. Bajo características que le permiten al niño tomar decisiones que provocan formas diferentes de desarrollar un juego, ya que estas formas le generan interacción con otros usuarios participantes desde la interacción con los diferentes objetos de los productos (juegos).

Estos se relacionan a esta investigación al demostrar que desde el diseño de interacción se puede complementar la lúdica para el aprendizaje de los niños mediante el juego,

6.2.Referentes Teóricos

Teniendo en cuenta la delimitación temática, los objetivos y la situación a transformar, se determinó profundizar este proyecto mediante una serie de conceptos pertinentes a la investigación.

Juego en preadolescentes: el juego en preadolescentes es un factor clave ya que se debe conocer los objetivos y las características que deben cumplir los tipos de juegos que están dirigidos los pequeños de 9 a 12 años, ya que son el público objetivo de free activities.

La adolescencia es la etapa que abarca a jóvenes de 10 a 19 años, pero esta está dividida en dos etapas, la adolescencia temprana (jóvenes de 10 a 14 años de edad) y la adolescencia tardía (jóvenes de 15 a 19 años de edad). (Díaz y Álvarez, 2011, p.195)

Díaz y Álvarez (2011) afirman “la adolescencia es una etapa muy importante en la vida, en la que se producen cambios corporales y se caracteriza por profundas transformaciones biológicas, psicológicas y sociales” (p.195) entendiendo de esta manera que la adolescencia es el punto donde se forja el carácter de una persona, se pueden tomar diferentes rumbos en los cuales un joven puede apropiarse de factores negativos o positivos de una sociedad, por esta razón Díaz y Álvarez (2011) afirman “es indispensable prestarle atención y conocer estos factores tanto por la familia, como por la escuela y por la sociedad para mejorar la atención integral del adolescente”.

El juego es un punto determinante para la formación de la personalidad de los jóvenes, Díaz y Álvarez (2011) sostienen que el juego en adolescentes desarrolla gracias a la lúdica la inteligencia motriz, la inteligencia representativa y la inteligencia reflexiva. Haciendo de un u otro modo que el pequeño comience a jerarquizar y a distinguir diferentes comportamientos frente al juego.

Según Díaz y Álvarez (2011) los niños preadolescentes eligen tres tipos de juegos en un orden cronológico, en primer lugar los juegos de ejercicios, en segundo lugar los juegos de ficción y por último los juegos de reglas. Por ende se puede determinar que los juegos indicados para el taller de free Activities son los juegos de Ficción. Debido a que los juegos de ejercicios están dirigidos a un público objetivo menor y los juegos de reglas están encaminados a un público objetivo mayor que los chicos de primaria participantes en el taller del proyecto académico.

-Juegos de Ficción: Los juegos de ficción son los juegos que se encargan de desarrollar la inteligencia representativa de un niño, mediante este tipo de juegos Díaz y Álvarez (2011) aseguran “el niño atribuye a los objetos toda clase de significados más o menos evidentes, simula acontecimientos imaginados, interpreta escenas creíbles mediante roles y personajes ficticios o reales, y coordina a un nivel cada vez más complejo” (p197). Por ende gracias a su imaginación, un niño puede crear contextos diferentes, representar personajes y trabajar en equipo con otros niños, por otro lado desde el juego de ficción se comienza a formar la personalidad de los pequeños mediante las tomas de decisiones, la elección de roles y la coordinación de roles.

Para la definición de personajes en un contexto imaginario, Tornero (2008) plantea que estos se clasifican según su incidencia en una situación planteada, los personajes principales

(protagonistas y antagonistas) son los que intervienen una situación y por otro lado están los personajes secundarios, lo cuales están presentes en la situación pero sus acciones no son tan trascendentales en una situación.

Díaz y Alvares (2011) enfatizan que los juegos de ficción dejan de ser importantes para la diversión de niños que están pasando a la adolescencia tardía (15 a 19 años de edad) puesto que los jóvenes están encaminados a elegir juegos de reglas y no ven la imaginación como el eje fundamental de sus juegos.

Conclusión:

Se puede concluir que en el taller de juegos, los estudiantes de primaria necesitan desarrollar juegos encaminados a la ficción, ya que son los tipos de juegos que los pequeños de 9 a 12 años prefieren, debido a que por medio de su imaginación se divierten asumiendo roles, tomando decisiones y creando escenarios, mientras que los adolescentes de 16 a 19 años como los son los estudiantes creadores de Free Activities, prefieren crear juegos estipulando reglas para su desarrollo.

Interacción Social en Preadolescentes: como plantea Huerta (2014) la interacción abarca todo tipo de acciones y reacciones que realiza una persona de manera conjunta con otras personas. Pero teniendo en cuenta el contexto de esta investigación, se necesita conocer las características y factores que distinguen las acciones conjuntas que realizan los niños de 9 a 12 años de edad, ya que es esta la edad de los 20 niños de primaria de Free Activities.

Royo (1993) infiere que “La interacción entre iguales durante el período escolar es fuente de desarrollo y de estímulo para el aprendizaje. El establecimiento y mantenimiento de lazos de amistad constituye un factor motivacional hacia la escuela y todo lo que ella conlleva.”(p.1)

Por ende se puede determinar que la interacción en adolescentes es importante para la formación de sus personalidades, debido a que el momento en que un estudiante realiza acciones conjuntas con sus compañeros, es cuando este se retroalimenta de los conocimientos adquiridos en su proceso estudiantil.

Por otro lado, con la finalidad de conocer más factores de la interacción social en adolescentes que Royo (2013) afirma:

El hecho de poder relacionarse y comunicarse en un ambiente cordial facilita al alumno la adquisición de importantes logros, como son el conocimiento de sí mismo, el control de sus impulsos, el conocimiento de los demás, la capacidad de adoptar el punto de vista del otro, la construcción de una moral autónoma y el aprendizaje de normas y de sistemas de organización social. (p1).

Teniendo en cuenta esta serie de factores, se puede concluir que la interacción social en preadolescentes, es vital para la formación como persona, ya que al interactuar con otras personas, el pequeño puede distinguir sus gustos, establecer sus límites, aportar por medio de sus ideas y experiencias, entender su entorno, valorarlo y retroalimentarlo.

Trabajo en Equipo: para generar la creación de juegos de una manera conjunta en los talleres de free Activities, se debe conocer los factores que conllevan trabajar en equipo. Cardona y Wilkinson (2006) afirman:

Trabajar en equipo consiste en colaborar organizadamente para obtener un objetivo común. Ello supone entender la interdependencias que se dan entre los miembros del equipo y sacar el máximo provecho de ellas en aras a la consecución de esa meta (misión) común. (p.1)

A lo que se puede entender que el trabajo en equipo es una forma estructurada donde todas las personas involucradas en la situación logren participar, aportando desde sus capacidades para lograr de manera conjunta el objetivo planteado; Cardona y Wilkinson (2006) infieren que se organiza el trabajo en equipo partiendo de 4 factores vitales, los cuales son los roles, las actitudes, las aptitudes y las fases del trabajo en equipo de los actores.

Partiendo de las fases de trabajo en equipo Cardona y Wilkinson (2006) plantean 4 fases que deben desarrollar las personas involucradas en el trabajo para que de esta manera tengan éxito las acciones conjuntas realizadas por un objetivo común.

La presentación: Según Cardona y Wilkinson (2006) la presentación es el punto donde los actores interactúan, se conocen de manera mutua y opinan acerca del objetivo a cumplir, esta

fase depende de la Actitud que presentan de la personas para cumplir el objetivo común ya que esta fase es la que inicia el trabajo en equipo.

El Debate: Este es el punto donde una vez se hayan conocido los actores de la situación problema, se generan una serie de preguntas de funciones a cumplir, ya que según Cardona y Wilkinson (2006) este es el punto donde las personas exponen sus capacidades y asumen los roles que desde los conocimientos de sus Aptitudes físicas y mentales que pueden cumplir.

La Organización: Cardona y Wilkinson (2006) plantean que una vez se conozcan las capacidades y la virtudes físicas y mentales del equipo, se planea un plan de acción dirigido al cumplir el objetivo, asociando con los roles que las personas deciden cumplir a la hora de trabajar.

La puesta en práctica: como su nombre lo dice, la puesta en práctica es el punto donde se desarrolla la acción conjunta planeada, según Cardona y Wilkinson (2006) mediante los roles que cumplen las personas teniendo en cuenta sus capacidades, logran cumplir el objetivo planeado de una forma eficaz.

La lúdica: Castillo (2009) asegura que la lúdica es el aprendizaje por medio del juego y estrategias didácticas en niños, debido a que se vuelve en una manera amigable e interesante para el pequeño de conocer una infinidad de temas.

Por otro lado Castillo (2009) determina que la lúdica hace un papel importante en la formación académica de una persona, ya que esta genera un interés de sobresalir mediante la diversión en los pequeños.

Desde la lúdica una persona adquiere las capacidades de entender como normas y reglamentos el uso de algún dispositivo o una labor donde se tiene que desempeñar, por ende Castillo (2009) afirma que la lúdica es una rama de la educación más claves debido a que aprovecha la diversión de un niño para llevarlo a nuevos temas, nuevas experiencias y nuevos conocimientos en su vida estudiantil.

Se puede determinar que la lúdica es un concepto clave para el aprendizaje que necesitan los 20 pequeños de primaria en la construcción de juegos que necesita el proyecto “Free Activities”.

7. Diseño Metodológico Conceptual

7.1.Fases de Desarrollo Metodológico

Fase I - Mapeo Taller “Free Activities”

La finalidad de esta fase metodológica, es tener la oportunidad de presenciar en el entorno y el contexto en el cual se encuentra “Free Activities”.

Objetivos

- Conocer la metodología que emplean los estudiantes desarrolladores de free activities, en los talleres de creación de juegos bajo un trabajo colectivo.
- Determinar la participación que tienen los 20 niños de primaria en el taller en la actualidad.

Instrumento: Visita de Campo

Fase II – Consolidación de Funciones

Teniendo en cuenta la información recolectada de la fase anterior, encontrar los roles que deben ejercer los actores de “Free Activities”.

Objetivos

Determinar los papeles que esperan ejercer los estudiantes de primaria para el desarrollo de los talleres del proyecto.

Instrumento: Lista de Roles.

FASE III – Touchpiont

Partiendo de la necesidad de aclarar las funciones que deben cumplir los niños 20 niños de primaria y los 4 niños de grado 11 en el transcurso de los talleres de free activities.

Objetivo

Crear ruta de desarrollo de los talleres de creación de juegos

Instrumento: Touchpoint

FASE IV - Sesión de Ideación (Taller Free Activities)

De manera conjunta conocer las ideas de los 20 estudiantes de primaria y los 4 estudiantes desarrolladores de free activities. Para de esta manera emprender una propuesta de diseño que satisfaga a los personajes incluidos en la problemática de “Free Activities”

Objetivos

Conocer las ideas de los actores para crear juegos.

Hibridar ideas claves y determinantes.

Instrumentos: Lluvia de Ideas y Diagrama de afinidad.

7.2. Cronograma

Visita de Campo (*Fecha Martes 2 de Abril 11:40*)

Consiste en asistir al taller que realizan los estudiantes de grado 11 para llevar a cabo la creación de juegos con los 20 niños de primaria. Observar los comportamientos de los actores y la efectividad del trabajo en equipo.

Hallazgos

- Los talleres duran una hora
- No siempre se desarrollan en los descansos, a veces son en espacios extracurriculares.
- Cada estudiante del grado once tiene a cargo cinco estudiantes de primaria.
- Los estudiantes del grado once llegan con las actividades creadas.
- El taller cuenta con 2 juegos, un juego de mesa o azar y un juego motriz.
- Los niños de primaria no demuestran estar de acuerdo con varias normas.
- En ningún momento hay una oportunidad de participar en la creación de juegos.

Conclusión: *los talleres de free activities no son exitosos por el mal desarrollo que emplean los 4 estudiantes líderes del proyecto a la hora de crear e implementar los juegos, ya*

que no se tiene en cuenta la opinión de los niños del taller, generando así disgustos, desmotivaciones y deserciones de varios de los 20 niños de primaria con los que se deseaba desarrollar la investigación.

Lista de Roles (*Fecha miércoles 4 de abril – Primera Hora*)

Con las posturas de los actores frente a la creación de juegos, se van a tomar las características en común que buscan los 20 estudiantes de primaria y los cuatro estudiantes del grado once, y teniendo en cuenta esos objetivos en común se van a establecer la finalidad de la creación de juegos de manera grupal y por otro con las características no comunes, se establecerán los roles que deben ejercer cada uno de ellos para la creación grupal de juegos.

Hallazgos

- Todos los integrantes del proyecto quieren compartir en los descanso
- Todos los integrantes quieren participar en la creación de juegos
- Los 4 estudiantes de once quieren ser los organizadores de los juegos.
- Los 20 niños de primaria quieren jugar solamente entre ellos
- Todos quieren trabajar con diferentes equipos cada semana

Conclusión: *Los talleres de juegos deben realizarse en el descanso, por la comodidad de los niños de primaria, por otro lado en dichos talleres, solamente deben jugar los 20 pequeños de tercero, cuarto y quinto de primaria, mientras que a su vez los niños de grado once deben orientar el taller sin participar en los juegos creados.*

Touchpoint Días: Martes (Día 2) – Duración: 1 Hora – Hora: 11:40 (Descanso Almuerzo)

Hallazgos

Taller de Juegos “FREE ACTIVITIES”

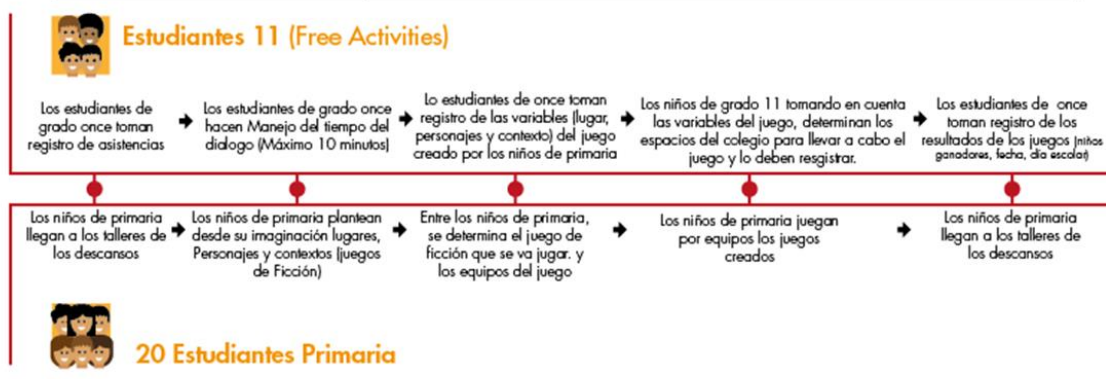
Días: Martes (Día 2) – Duración: 1 Hora – Hora: 11:40 (Descanso Almuerzo)

Objetivo: Crear ruta de desarrollo de los talleres de creación de juegos

Instrumento: Touchpoint

Transcurso Taller

Hora: 11:40 ————— Hora: 12:10 ————— Hora: 12:40



- Los estudiantes de grado once toman registro de asistencias, de las variables (lugar, personajes y contexto) del juego creado por los niños de primaria, de los resultados de los juegos (niños ganadores, fecha, día escolar y moraleja)
- Los niños de grado 11 tomando en cuenta las variables del juego, determinan los espacios del colegio para llevar a cabo el juego, cumplir el papel de personajes secundario y lo deben registrar.
- Los niños de primaria plantean desde su imaginación lugares, Personajes y contextos (juegos de Ficción).

- Entre los niños de primaria, se determina el juego de ficción que se va jugar, los equipos del juego y los personajes.
- Los niños de primaria juegan por equipos los juegos creados.

Sesión de Ideación (Fecha 10 de Abril - Hora 11:40)

Por medio de una sesión de ideación se va a conocer de manera conjunta los cimientos de una propuesta de diseño contundente para free activities, ya que las variables de dicha propuesta van a estar relacionado con la satisfacción de todos los integrantes ese proyecto académico. A partir de los resultados se estableció un diagrama de afinidad para el manejo de la información.

Taller de Juegos "FREE ACTIVITIES"

Días: Jueves (Día 4) – Duración: 1 Hora – Hora: 11:40 (Descanso Almuerzo)

Objetivo: Conocer las ideas de los participantes de Free Activities en cuanto al desarrollo del taller por medio de una propuesta de diseño

Instrumento: Lluvia de ideas y Diagrama de Afinidad

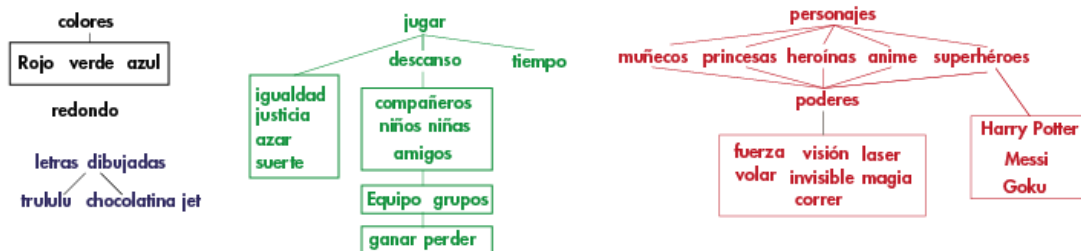
Transcurso Taller

Hora: 11:40 ————— Hora: 12:10 ————— Hora: 12:40

Lluvia de ideas

Rojo	compañeros	muñecos	invisible	princesas
verde	Messi	niños	correr	heroínas
azul	descanso	niñas	ganar	tiempo
redondo	grupos	chocolatina jet	perder	igualdad
personajes	letras	fuerza	jugar	justicia
superhéroes	dibujadas	visión	Equipo	azar
poderes	trululu	laser	magia	suerte
amigos	anime	volar	Harry Potter	Goku

Diagrama de afinidad



Hallazgos

- Los estudiantes quieren crear juegos de una manera rápida e innovadora.
- Los estudiantes necesitan crear juegos de una manera justa, sencilla y entendible.

- Los estudiantes desarrolladores de Free Activities quieren desarrollar las actividades por medio de Grupos de 20 estudiantes, grupos de 5 estudiantes y 10 parejas.
- Los estudiantes de primaria presentan afinidad por los colores verde, rojo y azul.
- Los estudiantes de primaria manifiestan afinidad por personajes heroicos con poderes.

Conclusión: *después de una lluvia de ideas frente a la manera en la que los estudiantes integrantes de free activities quieren crear juegos, se pretende que en el taller se establezcan juegos mediante una manera justa donde los niños de primaria puedan entender y divertirse en dicho proceso mediante de algo innovador, una manera rápida que no demore más de la mitad de los talleres, ya que el taller se desarrolla en una fase de juegos de mesa y una fase de juegos motrices*

7.3. Definición de categorías en situación a transformar

Partiendo de los hallazgos de las fases metodológicas y teniendo en cuenta los conceptos indagados en el Marco Teórico, se determinan una serie de categorías pertinentes a la situación a transformar, dichas categorías están acompañadas con su correspondiente categoría de diseño, haciendo de este modo una ruta que está encaminada a un concepto transversal acorde a la situación problema de este proyecto.

-Taller de Juegos: En primera instancia se plantea el taller de juegos como la primera categoría de la situación a transformar, debido a que el taller de juegos es el escenario donde free Activities busca trabajar con los 20 estudiantes de primaria en los descansos de las jornadas académicas del Colegio Instituto Marsella, el objetivo de esta categoría es hacer del taller una experiencia que genere una interacción de los pequeños en el descanso por medio del Juego.

Desde las fases metodológicas se puede evidenciar que los estudiantes de grado once no desarrollan de una manera adecuada los talleres, impidiendo que los niños de primaria estén satisfechos al participar en ellos.



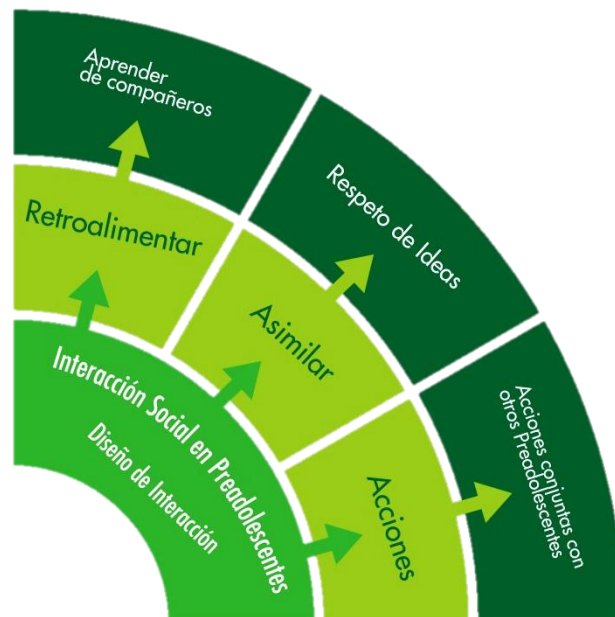
Lúdica: El Diseño Lúdico es la rama de diseño que se involucra en la categoría de “taller de Juegos”, debido a que esta rama del diseño está entendida como la creación de productos que generen experiencias que mediante la diversión, permitan que los estudiantes aprendan de diferentes temas de una manera divertida y práctica.

Castillo (2009) infiere que en el Diseño Lúdico, se deben establecer maneras donde un producto exija a los niños a utilizar sus capacidades motrices y mentales. Para de esta manera crear en ellos una experiencia, ya que teniendo en cuenta la exigencia. Castillo (2009) asegura “los niños aplicarán por si mismos los conocimientos adquiridos, generalizarán relaciones, y descubrirán por su propia acción medios y formas de actuación con los objetos lúdico-didácticos, en un ininterrumpido proceso de crecimiento y desarrollo.”(p16)

Relacionando el diseño lúdico con el taller de juegos, se puede determinar que esta categoría se encarga de tener en cuenta características como formas, colores, líneas y Tipografías en la propuesta de diseño, que exijan las capacidades físicas y mentales de los 20 niños de primaria de Free Activities, para que mediante el juego los pequeños aprendan a interactuar entre ellos mismos en los recreos del Colegio Instituto Marsella.

-Interacción Social en Preadolescentes: Es esta la segunda categoría que establece la ruta al concepto transversal, por medio de esta categoría se pretende que todos los estudiantes del colegio Instituto Marsella que están en Free Activities, se relacionen por medio del taller y a su vez realicen acciones conjuntas en los descansos, entendiéndose unos a otros y aportando al proyecto desde sus conocimientos adquiridos.

Teniendo en cuenta la interacción social en preadolescentes Royo (2013) afirma que cuando un estudiante preadolescente interactúa con sus compañeros, forjará su personalidad, aportará a las acciones conjuntas todas las cosas aprendidas en colegio, por último entenderá y valorará la postura de los demás niños frente a las acciones que en su momento deban realizar.



Interacción: esta corresponde a la categoría “interacción Social en preadolescentes” entendiendo el Diseño de Interacción según Huerta (2014) como las Soluciones visuales a partir de la creación de estrategias donde se tengan en cuenta las necesidades de un usuario y las características en cuanto a su entorno, para que al satisfacer a un usuario este pueda generar acciones conjuntas con otros usuarios y objetos de una forma adecuada.

En este caso, esta rama del diseño se encarga de establecer funciones desde los colores, las formas, líneas y tipografías en la propuesta de diseño y tener en cuenta las necesidades de la situación problema, para que de esta manera los 20 niños de primaria logren estar satisfechos en

el taller de juegos de free activities y se relacionen unos a otros realizando acciones conjuntas en los descansos como producto del juego.

-Integración Escolar: esta categoría nace de la finalidad del proyecto académico Free Activities, la cual es mejorar la Convivencia Escolar del Colegio Instituto Marsella por medio de la interacción generada por el juego entre 20 estudiantes de tercero, cuarto y quinto de primaria en los descansos de la jornada estudiantil del plantel.

(Del Rey, Ortega y Feria, 2009) determinan que una buena convivencia en los estudiantes, genera paz y propaga un fortalecimiento en la comunidad estudiantil, de modo tal que los pequeños logren ayudarse de una manera mutua e interactúen partiendo de necesidades comunes.



Cooperación: el diseño de cooperación es la rama del diseño que corresponde a la categoría “integración escolar”, Entendido como proceso de la creación de soluciones gráficas, donde los usuarios trabajan de manera conjunta, para satisfacer necesidades comunes.

Martinell (2001) determina que para desarrollar proyectos de cooperación, se debe tener en cuenta la perspectiva de las personas involucradas para de esta manera realizar acciones desde las necesidades comunes por medio de la ayuda mutua.

Por ende se puede relacionar el diseño de cooperación con la integración escolar, haciendo que el concepto transversal y la propuesta de diseño, estén ligadas a la solución de problemas visuales que promuevan en los 20 niños de primaria acciones conjuntas para resolver necesidades comunes.

Trabajo en Equipo: El trabajo en equipo es la última categoría que estructura el camino al concepto transversal, ya que con el resultado de las fases metodológicas se puede asegurar que el taller de juegos de Free Activities busca crear juegos de manera grupal para que los 20 niños de primaria, pero esta creación de juegos no se presenta debido a que en el taller no hay una estrategia que permita el aporte de ideas por parte de los niños.

Por otro lado Díaz y Alvares (2011) afirman que los juegos que prefieren los niños de 10 a 12 años son los juegos de ficción, ya que este tipo de juegos les permite a los estudiantes desarrollar la inteligencia interpretativa por medio de la imaginación, haciendo de un u otro modo, que el preadolescente desarrolle su personalidad, personificando personajes reales o imaginarios en contextos reales o imaginarios y en situaciones reales o imaginarias.

A lo que se puede concluir que los 20 niños de primaria de free activities, tienen una infinidad de ideas por aportar en la creación de juegos y esas ideas permiten que ellos tomen decisiones, asuman roles y presenten interés en los juegos que se establezcan del taller.

Para plantear un trabajo en equipo Cardona y Wilkinson (2006) afirman que se deben cumplir unas fases donde se presenten, se debatan, se organicen y se ponga en práctica un plan donde las personas trabajen en equipo por medio del cumplimiento de roles.



Participación: esta área del diseño corresponde al trabajo en equipo Proceso que brinda soluciones de carácter visual, teniendo en cuenta las diferentes ideas que presentan los diferentes actores que están involucrados en una situación problema, para de esta manera generar un resultado que satisfaga a todos.

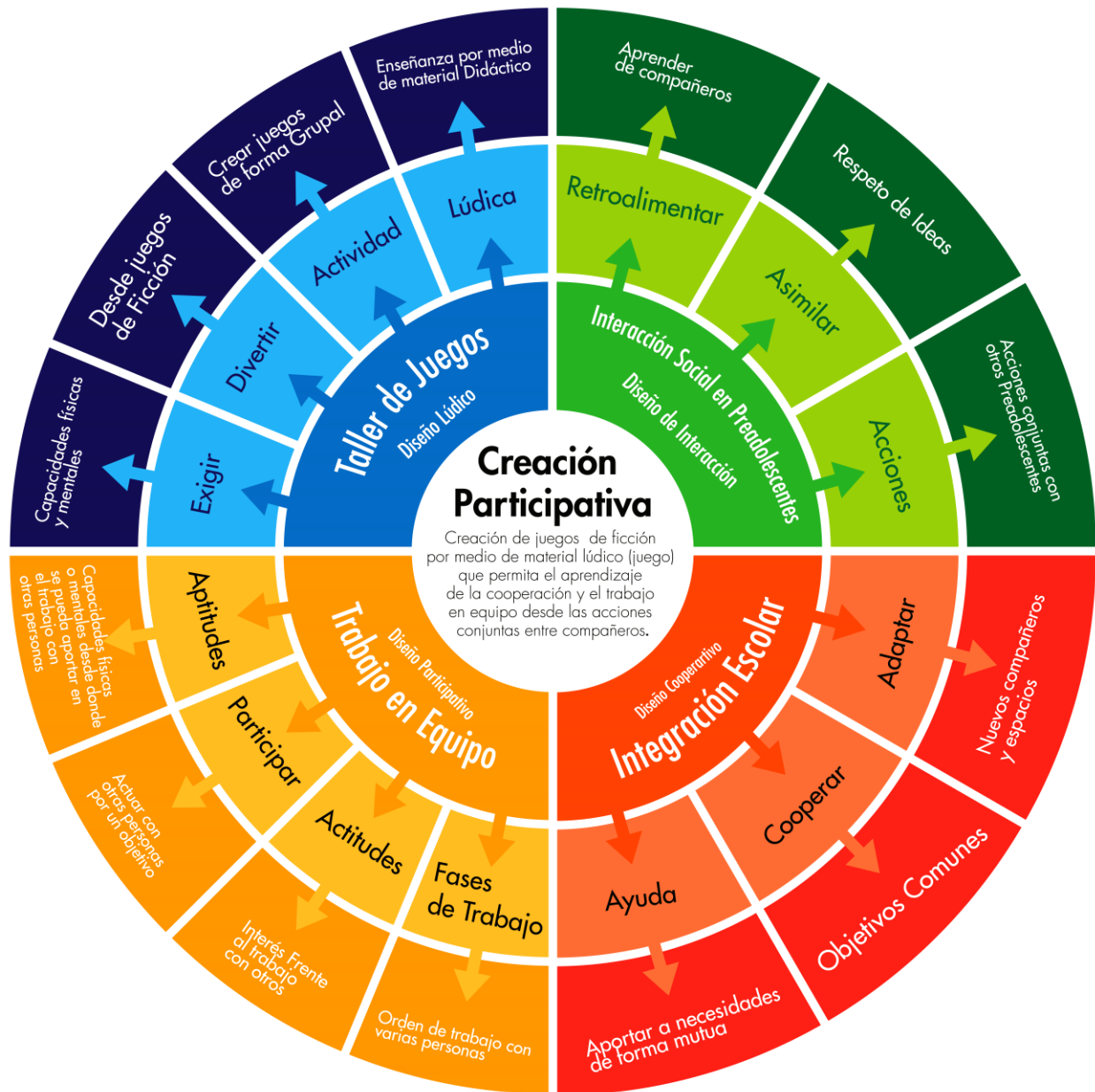
Quintana (2008) afirma que un proceso de diseño participativo, se toman en cuenta las ideas de diferentes públicos para de esta manera genera un resultado adecuado para diferentes perfiles de usuarios a los que está dirigida el diseño.

Relacionando el diseño participativo con la categoría “trabajo en equipo”, se puede determinar que el concepto transversal y la propuesta de diseño deben tener en cuenta características como las formas, línea, color, punto y plano, que permitan a los chicos de free activities, conocer, debatir y organizar ideas con sus compañeros frente a juegos de ficción, para poner en práctica acciones conjuntas con roles asignados para cumplir la necesidad común.

7.4. Concepto Transversal

Partiendo de las categorías Taller de Juegos, Interacción Social en Adolescentes, Integración Escolar y Trabajo en Equipo, Se denomina la CREACIÓN PARTICIPATIVA como el concepto transversal de esta investigación, ya que esta está entendida como la Creación de

juegos de ficción por medio de un material lúdico que permita el aprendizaje de la cooperación y el trabajo en equipo desde las acciones conjuntas entre compañeros.

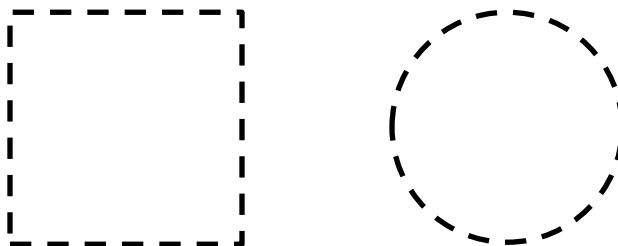


8. Decisiones de Diseño

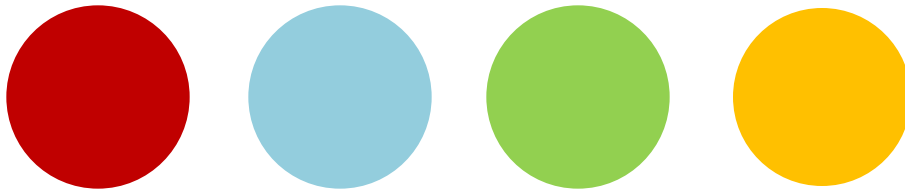
Partiendo del concepto transversal, se tomaron en cuenta las características de los hallazgos de cada categoría, comenzando por la categoría “taller de juegos” se determinó realizar un material didáctico que exija las capacidades físicas y mentales por medio de la diversión de los pequeños en la creación de juegos de ficción, por otro lado la categoría “interacción social en preadolescentes” determina que dicho material didáctico debe generar en los niños de primaria, acciones conjuntas que retroalimenten a los participantes del taller, la categoría “integración escolar” plantea que las acciones conjuntas que genere el material didáctico deben estar encaminadas a la cooperación por medio de objetivos comunes y la ayuda mutua, por último la categoría “trabajo en equipo” determina que en las acciones cooperativas que genere el material didáctico, los estudiantes aporten desde sus aptitudes y actitudes en el desarrollo de estas.

Elementos de lenguaje visual

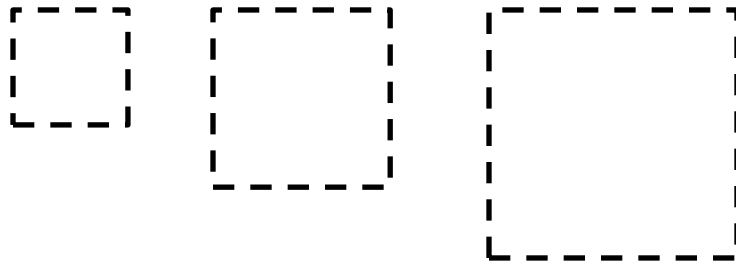
- **Formas y Figuras:** Las formas que se incorporan a estas decisiones de diseño, son el círculo y el cuadrado, ya que son figuras que manifestaron los niños de primaria en la fase de ideación, pues para ellos estas formas representan unión y cooperación cuando realizan actividades en “mesa redonda” en las clases académicas y debido a que inspiran cualidades ligadas a la CREACIÓN PARTICIPATIVA (La Escuela De Diseño CEI [EDC], 2015) determina que en la psicología de 34 las formas el círculo evoca a la infinitud, adaptación y se relaciona a la vida social (EDC, 2015). Por otro lado (La Escuela De Diseño CEI [EDC], 2015) establece que el cuadrado es una forma que inspira confianza, honestidad, seguridad y orden. (EDC, 2015);



- **Color:** Los colores determinados para la propuesta de diseño son el rojo, el verde y el azul celeste debido que para los chicos de free activities son los colores que les recuerda el recreo y la diversión en el parque de la institución, también debido a que Heller (2004) asegura que es estos colores proporcionan diversión, juventud, energía, tolerancia, amistad y confianza. Cualidades pertinentes al contexto y los actores involucrados en los talleres de Free Activities.



- **Tamaño:** El tamaño de las formas del material lúdico serán lo suficientemente generosas para que los 20 chicos logren ver de manera simultánea los elementos que tiene la propuesta diseño para su desarrollo en el taller.



- **Tipografías:**

Quickens (texto)

A b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z - A B C
 D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z 1 2 3
 4 5 6 7 8 9 0 " # \$ % & ' () = ; ! ? , .

La elección de esta tipografía se debe a que Aharonov (2011) plantea que en la psicología de la Tipografía, las fuentes sin serífas pronunciadas y terminaciones curvas, son más amigables y Flexibles para el entendimiento de los niños. Por otro lado los chicos del taller gustan de fuentes que no sean rígidas en su composición.

Riffic (Identificador)

**A b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x
y z - A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T
U V W X Y Z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
\$ % & amp ; / () = ! ? ¿ .**

Se define la fuente Riffic debido a que Aharonov (2011) determina el contraste tipográfico vital para la jerarquización de información. En este caso esta tipografía bold contrasta con la fuente Amatic por la forma de su módulos, pero a su vez estas se relacionan siendo tipografías Free Hand.

- **Texturas:**

Sáez (2012) infiere que las texturas lisas y suaves generan en el tacto sensaciones amigables, amables, confort, descanso y limpieza, todas estas son afines a las características que buscan manejar los estudiantes de grado once en el proyecto “Free Activities”.

Por otro lado, se debía de conocer las cualidades de las texturas apropiadas para los pequeños en etapa de infancia. Plantea Sáez (2012) “además de su presentación de resistencia, protección, adherencia, calidez, frescura, que aporten afectos estéticos tacto-visuales a través de connotaciones simbólicas fantásticas, míticas y lúdicas” (p115).

Connotaciones como:

- Arrugas



Fuente:

<https://co.pinterest.com/pin/662169951436473593/>

- Plegamientos



Fuente:

<https://wallhere.com/es/wallpaper/1118191>

- Granos



Fuente:

https://es.123rf.com/photo_44225258_textura-transparente-con-efecto-de-ruido-granulada-ilustraci%C3%B3n-de-fondo-vector.html

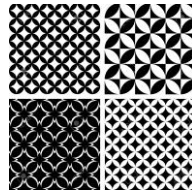
- Relieve



Fuente:

decoracionenelhogar.com/ideas-decoracion/i/513/n/25/ideas-decoracion.html

- Elementos Geométricos



Fuente:

https://es.123rf.com/imagenes-de-archivo/texturas_geometricas.html

- Elementos naturales.

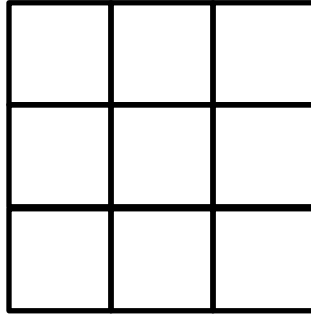


Fuente:

armensal.blogspot.com/2011/03/hojas-del-arbol-caidas.html

Retícula:

Retícula Básica



Este tipo de retícula se determina debido a que parte de formas cuadradas, el cuadrado es una de las formas que desde se psicología presenta solides, rectitud y orden.

9. Propuesta de Diseño

La propuesta de diseño es un Juego de Azar que encaminará a los 20 niños de primaria a realizar acciones de manera conjunta, teniendo en cuenta que el desarrollo de los talleres de free activities se deben realizar en 2 fases, una fase de Acción (proponer variables de un juego de ficción) y otra de Reacción (jugar un juegos creado por ellos).

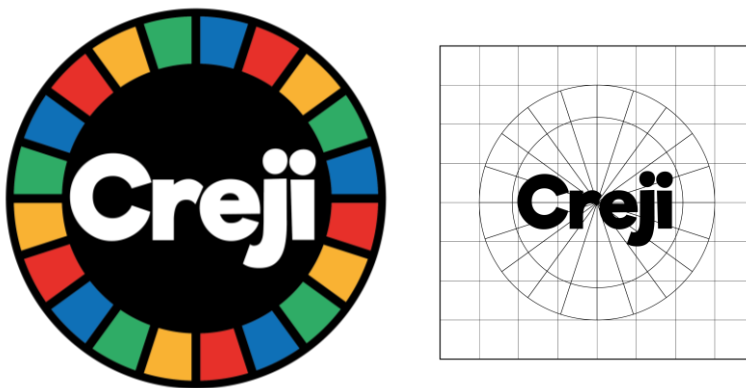
Partiendo del juego de Azar, se deben tener en cuenta las características que distinguen los juegos de este tipo, (Gallardo, Cañadas, Martínez-Santaolalla, Molina, Peñas). Determinan que un juego de azar son los juegos que generan probabilidades desde diferentes variables, por ende son juegos que no tienen decisiones claras en su transcurso y los participantes se condicionan a jugar según los resultados del azar (Peñas et al., 2007)

Relacionando las características del juego de Azar y el juego de ficción, el juego creará juegos imaginarios a partir de las ideas que presenten los 20 niños de primaria, de modo tal que debe haber una serie de variables las cuales hagan evidenciar la Creación Participativa. Las variables según Díaz y Álvarez (2011) son la temática, el contexto, personajes y la situación.

Los 20 niños de primaria se adaptaran a las condiciones grupales que pueden ser grupos de 10 pequeños o 4 grupos de 5 pequeños, conociendo la cantidad de grupos de platearan personajes relacionados a la temática y se definirá el roll protagonista y roll antagonico.

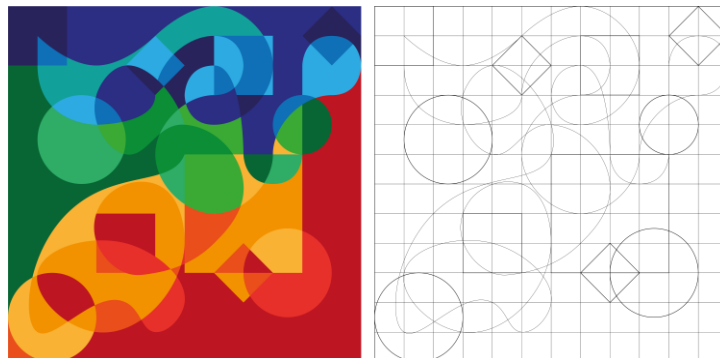
Los estudiantes de grado once adaptaran un personaje secundario para el acompañamiento en el juego, por otro lado aterrizan las características del juego imaginario a los espacios del colegio en su recreo, y por último se identificarán los equipos para el desarrollo de este en los descansos.

- **Imagen del producto**
- **Nombre del Producto:** Creji, debido a que es un juego de siglas de las palabras creación, juego e imaginación, dándole el significado de creador de juegos imaginarios.



9.1.Función Formal:

Retícula





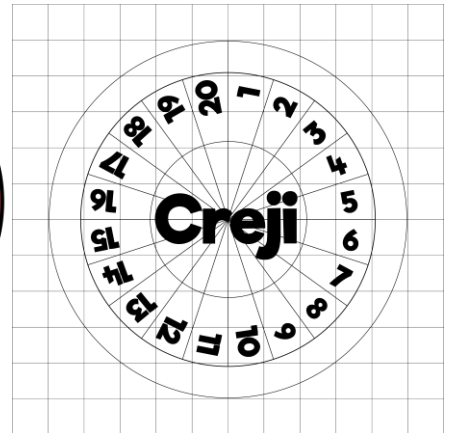
Primera Variable: Tema

Nombre: Creji **Ruleta**

No de opciones: 20 (temas)

Diámetro: 25 cm

Material: Cartón



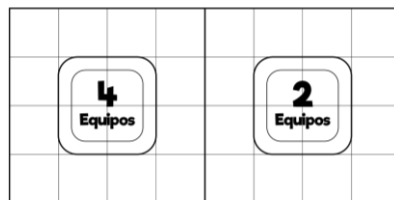
Segunda Variable: Equipos

Nombre: Creji **Dado**

No de opciones: 2 tipos de equipos (2 de 10 o 4 de 5)

Tamaño: 5 cm³

Material: Plástico



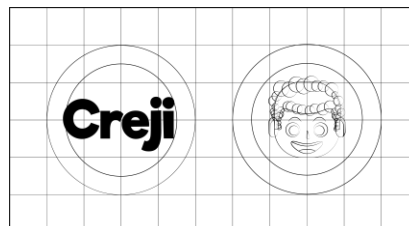
Tercera Variable: Personajes

Nombre: Creji **Moneda**

No de opciones: 2 o 4 tipos de personajes

Diámetro: 6 cm

Material: Cartón



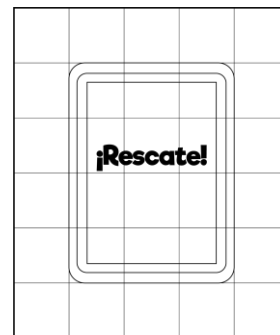
Cuarta Variable: Situación

Nombre: **Creji Cartas**

No de opciones: 20

Longitud: 10cm x 7,5cm

Material: Cartón

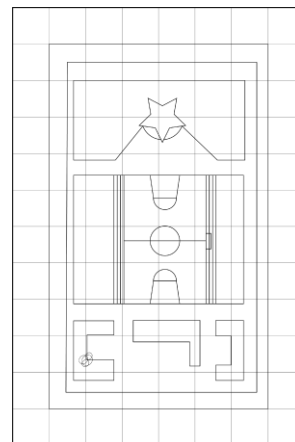
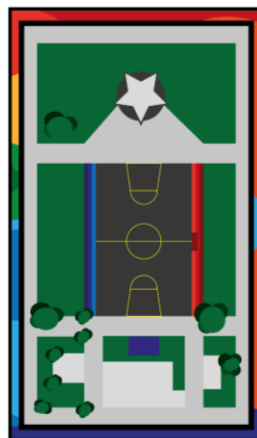


Planeación: **Mapa Colegio**

Nombre: Creji Mapa

Longitud: 50 cm x 30cm

Material: Cartón



Puesta en práctica

Nombre: Brazaletes

Cantidad: 4

Material: tela y velcro



Registro

Nombre: Creji Libro

Cantidad pag: 24

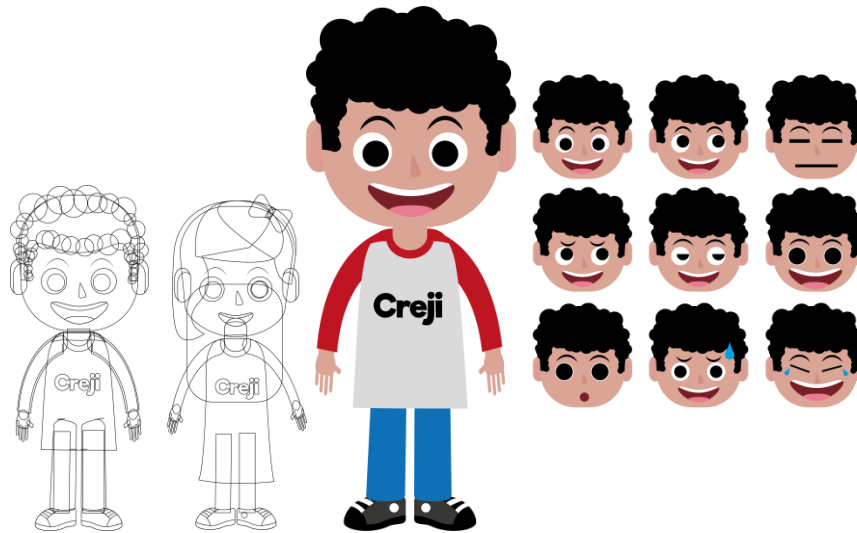
Material: impreso



9.2. Función Simbólica:

(Farko, 2015) infiere que algunos juegos en su narrativa nos ponen a nuestra disposición, herramientas para ayudarnos a crear una historia.

Por dicha razón se crearon 2 personajes que estén presentes en el proceso de construcción un juego imaginario, estos personajes son niños de 10 años que evidencian la relación de la propuesta de diseño con los juegos de ficción, por esa razón estos tendrán diversas apariencias.



Nombre: Creji (creador de juegos imaginarios)



Nombre: Jufi (Juegos de Ficción)



9.3. Función pragmática:

1

Los niños de grado once enumeran a los 20 niños de primaria, se acciona la ruleta y el pequeño que tiene el número elegido es el encargado de

postular la temática.



2

se acciona el dado y según la modalidad de equipos, los niños de grado once vuelven a enumerar a los pequeños pero de 1 a 2 o 1 a 4, de esa manera ya están establecidos los equipos. los grandes plantean personaje secundario.



3

los equipos plantean unos personajes relacionados al tema, pero la elección de los roles depende de un cara (rostro creji) o sello (creji letras).



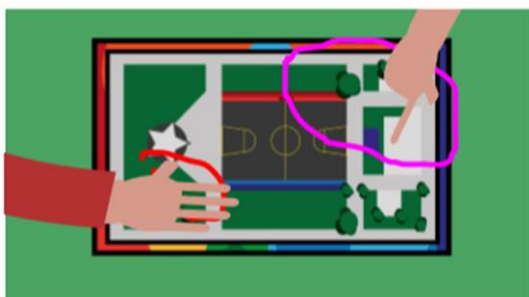
4

De manera aleatoria se determina la situación en la que están envueltos los 3 o 5 personajes, con la elección de una carta



5

Según la situación, se determina en un mapa la relación del contexto imaginario y la situación de los personajes con el entorno del colegio en los descansos



6

Se identifican los grupos para jugar en los descansos y no confundirse con los otros niños de primaria que están también en su recreo.



7

Una vez haya terminado el juego, los niños grandes registraran los resultados en cada uno de los pasos que crearon el juego (tema, equipos, personajes y situación) y a su vez anotaran los niños ganadores en el transcurso del taller.



10. Conclusión

Partiendo de la propuesta de diseño, se puede determinar que “Creji” es el reflejo del concepto transversal “Creación Participativa”, ya que esta propuesta de diseño permite la creación de juegos de ficción por medio de un material lúdico y a su vez evidencia el aprendizaje de la cooperación y el trabajo en equipo desde las acciones conjuntas en los talleres de “Free Activities”.

De esta manera se puede concluir que desde el Diseño de Interacción se generó la participación de los 20 niños de primaria en la actividad “Creación de Juegos”.

Por otro lado también se puede inferir que este trabajo de grado cumplió con sus objetivos específicos, teniendo en cuenta que en primera instancia se logró identificar los aspectos que debilitaban dicha participación.

También se lograron determinar los roles que debían cumplir los niños pequeños y los estudiantes de grado once para un trabajo en equipo efectivo en el desarrollo del taller.

Finalmente desde el diseño de interacción, se implementaron recursos como las fases de acción y reacción en la actividad, haciendo que por medio de esta, “Free Activities” genere la creación de juegos y evidencie el fortalecimiento de la interacción de los 20 pequeños en los descansos de primaria.

Por último este proyecto evidencia la importancia del diseño gráfico en la sociedad, debido a que la convivencia del colegio instituto Marsella se fortaleció en sus descansos gracias a la intervención que tuvo el diseño de interacción en el proyecto académico Free Activities.

11. Referencias Consultadas

- Aharonov. J. Psicotipo. (2011). Psicología Tipográfica.
https://issuu.com/ar0design/docs/psico_tipo
- Cardona P. y Wilkinson H. (2010). Creciendo Como Líder. Libros IESE. Pamplona, España.
- Castillo Beltrán P. (2009) Criterios transdisciplinarios para el diseño de objetos lúdico-didácticos. Master de la Universidad de Palermo en Diseño, Buenos Aires, Argentina
- Díaz M. y Álvarez R. (2011) Los Tipos de Juegos que Eligen los Niños de Primaria Superior. Universidad Autónoma de México UNAM, Ciudad de México, México
- Del Rey, Ortega y Fera. (2009) Convivencia escolar: fortaleza de la comunidad educativa y protección ante la conflictividad escolar. Universidad de Córdoba.
- Interaction Design Foundation [IDF], (2016) <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/interaction-design-brief-intro>.
- Farko (2015) ¿JUEGOS NARRATIVOS O NARRADOS?
<https://jugandoenpareja.wordpress.com/2015/11/18/juegos-narrativos-o-narrados/>
- Gallardo, Cañadas, Martínez-Santaolalla, Molina, Peñas. (2007) Jugando con la Probabilidad, Universidad de Granada, Granada , Granada,España.
- Heller E. (2004) Psicología Del Color. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, España.
- Huerta E. (2014) Diseño de Interacción. <http://webprod.esdi.es/content/pdf/diseno-de-interaccion.pdf> .
- Instituto Marsella [IM] (2010) Manual de Convivencia Instituto Marsella. Bogotá Colombia.
- La Escuela De Diseño CEI ([EDC], 2015) Psicología De Las Formas En El Diseño Gráfico. <https://cei.es/psicologia-de-las-formas-en-el-diseno-grafico/>, Madrid, España.
- Martinell A. (2001) Diseño Y Elaboración De Proyectos De Cooperación Cultural, Organización De Estados Iberoamericanos Para La Educación, La Ciencia Y La Cultura. Madrid, España
- Real Academia Española ([RAE],2017) <http://dle.rae.es/?id=4dukUoz>

Royo Garcia P. (1993) El Conocimiento De Estrategias De Interacción Con Los Compañeros En La Infancia: Diferencias En Función De La Edad, El Sexo Y El Grado De Adaptación Social. Universidad Complutense de Madrid. Madrid, España

Palomar G. (2012) LOS JUEGOS DE MESA. CREACIÓN Y PRODUCCIÓN. Universidad de Granada. Granada, España.

Quintana Gutiérrez, H. (2008) Diseño Gráfico participativo: Un estudio de caso. Universidad de Palermo.

http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=5556&id_libro=12. Argentina.

12. Anexos

Carta Solicitud Instituto Marsella

Bogotá .D.C – 23 de Febrero de 2018

Muy buenas tardes Señora Luisa Fernanda Montoya, Coordinadora académica del Colegio Instituto Marsella.

La siguiente carta tiene como fin, solicitar su permiso para hacer uso de las instalaciones y espacios académicos del Colegio Privado Instituto Marsella, para de esta manera, desarrollar el proyecto de grado del joven Juan Sebastián Aguiño Rivadeneira con c/c 1015460979 de la ciudad de Bogotá, un estudiante del programa de Diseño Gráfico en la universidad Piloto de Colombia y egresado del plantel educativo.

Se solicita su aval para interactuar con los jóvenes del grado once, debido a que el trabajo de grado busca impulsar mediante el diseño Gráfico, los proyectos educativos y actividades que desarrollan los estudiantes, generando un impacto en la comunidad por medio de estrategias de comunicación. Creando herramientas e instrumentos donde personas que viven en el sector puedan conocer los desarrollos que realizan los estudiantes del plantel educativo, y puedan aportar o aclarar ideas para los proyectos de los jóvenes. Para generar de esta manera el fortalecimiento y la cooperación en la comunidad que necesitan los jóvenes.

Un Cordial Saludo.

Juan Sebastián Aguiño.

Fotografía Colegio Instituto Marsella



Entrevista Coordinadora

Coordinadora: Luisa Fernanda Montoya Ramírez

¿Cómo define el plantel Instituto Marsella?

“El colegio instituto Marsella, es un colegio jornada única que trabaja con 13 docentes que se encargan de formar a niños en valores y capacidades académicas de la mayor calidad posible”

¿Cómo el Instituto Marsella forma en valores a sus estudiantes?

“Desde el aula de clases, desde que un estudiante entra al instituto, ingresa a nuestra familia insmar.”

¿Desde el aula de clases que actividades se realizan para que el estudiante respete su entorno?

“Desde proyectos que involucran a todas las personas que trabajan y estudian en el plantel, haciendo que los estudiantes tengan la oportunidad de trabajar con compañeros para exaltar la comunidad Marsellista”

¿Qué diferencia el Instituto Marsella de todos los colegios?

“El colegio Instituto Marsella, es un plantel que se ha interesado y ha empeñado por la formación de los niños del barrio Marsella por más de 30 años.”

¿Qué tipos de Proyectos se realizan en el colegio Instituto Marsella?

“Proyectos Académicos y Proyectos Administrativos, los proyectos académicos nacen desde el aula de clases, los administrativos nacen de la necesidad de exponer la calidad humana y profesional del plantel ante la comunidad”.

¿En qué clases se realizan los proyectos Académicos?

“En la clase de Metodología, con la docente Andrea Perdomo”

(Matriz) Entrevista Coordinadora Luisa Fernanda Montoya					
Lugar	Fecha	Objetivo	Preguntas	Respuestas	Hallazgos
Colegio Instituto Marsella	23 de Febrero de 2018	Conocer la convivencia escolar y cómo los estudiantes valoran y transforman su entorno del Colegio Instituto Marsella	¿Cómo define el plantel Instituto Marsella?	“El colegio instituto Marsella, es un colegio jornada única que trabaja con 13 docentes que se encargan de formar a niños en valores y capacidades académicas de la mayor calidad posible”	El plantel tiene una convivencia escolar buena
			¿Cómo el Instituto Marsella forma en valores a sus estudiantes?	“Desde el aula de clases, desde que un estudiante entra al instituto, ingresa a nuestra familia insmar.”	
			¿Desde el aula de clases que actividades se realizan para que el estudiante respete su entorno?	“Desde proyectos que involucran a todas las personas que trabajan y estudian en el plantel, haciendo que los estudiantes tengan la oportunidad de trabajar con compañeros para exaltar la comunidad Marsellista”	El Instituto Marsella logra que sus estudiantes valoren y transformen su entorno por medio de proyectos Académicos y proyectos Administrativos.
			¿Qué diferencia el Instituto Marsella de todos los colegios?	“El colegio Instituto Marsella, es un plantel que se ha interesado y ha empeñado por la formación de los niños del barrio Marsella por más de 30 años.”	
			¿Qué tipos de Proyectos se realizan en el colegio Instituto Marsella?	“Proyectos Académicos y Proyectos Administrativos, los proyectos académicos nacen desde el aula de clases, los administrativos nacen de la necesidad de exponer la calidad humana y profesional del plantel ante la comunidad”.	Los proyectos Académicos son desarrollados por estudiantes cursantes de los grados decimo y once en el espacio académico de metodología
			¿En qué clases se realizan los proyectos Académicos?	“En la clase de Metodología, con la docente Andrea Perdomo”	

Entrevista Docente de Metodología

Docente Andrea Perdomo

¿Con que finalidad se realizan los proyectos Académicos?

“Con la intención de generar un espíritu investigativo en los estudiantes y a su vez permitir que aporten desde sus capacidades a la comunidad estudiantil”

¿Quiénes realizan los proyectos académicos?

“los estudiantes de grado decimo y grado once, debido a que son los únicos cursos que ven la clase de metodología”

¿Cómo se desarrollan los proyectos académicos?

“se desarrollan por medio de 2 fases, una teórica y otra práctica”

¿Qué se realiza en la fase teórica?

“se plantea la problemática, los objetivos, hipótesis y marco teórico del proyecto, lo realizan solo los estudiantes de grado decimo”

¿Qué se realiza en la fase practica?

“los estudiantes de grado once tienen que cumplir los objetivos planteados desde una serie de actividades en un cronograma para de esta manera generar la conclusión”

¿Qué proyectos hay en la fase práctica en estos momentos?

“step up, english room, taller de lectura y free activities”

¿Cómo me puedo comunicar con algún proyecto?

“Por medio del correo yosicomparto@gmail.com”

(Matriz) Entrevista Docente de Metodología Andrea Perdomo

Lugar	Fecha	Objetivos	Preguntas	Respuestas	Hallazgos
Colegio Instituto Marsella	1 de Marzo de 2018	Conocer el desarrollo metodológico de estos proyectos	¿Con que finalidad se realizan los proyectos Académicos?	"Con la intención de generar un espíritu investigativo en los estudiantes y a su vez permitir que aporten desde sus capacidades a la comunidad estudiantil"	Los motivos de los proyectos académicos son despertar un espíritu investigativo en los estudiantes y permitir una participación de los estudiantes para beneficiar la institución.
			¿Quiénes realizan los proyectos académicos?	"los estudiantes de grado decimo y grado once, debido a que son los únicos cursos que ven la clase de metodología"	
			¿Cómo se desarrollan los proyectos académicos?	"se desarrollan por medio de 2 fases, una teórica y otra práctica"	Los proyectos académicos se ejecutan en 2 fases, la teórica que se realiza en el grado decimo y la práctica que se desarrolla en el grado once.
		Conocer las diferentes investigaciones que se están llevando actualmente en la institución.	¿Qué se realiza en la fase teórica?	"se plantea la problemática, los objetivos, hipótesis y marco teórico del proyecto, lo realizan solo los estudiantes de grado decimo"	
			¿Qué se realiza en la fase practica?	"los estudiantes de grado once tienen que cumplir los objetivos planteados desde una serie de actividades en un cronograma para de esta manera generar la conclusión"	Fase Teórica: detecta un problema en el plantel y a partir de ahí se plantean una serie de objetivos Fase Práctica: cumplir la hipótesis planteada por medio de un cronograma que contribuya a la finalidad del proyecto
			¿Qué proyectos hay en la fase práctica en estos momentos?	"step up, english room, taller de lectura y free activities"	
			¿Cómo me puedo comunicar con algún proyecto?	"Por medio del correo yosicomparto@gmail.com"	

Reunión con Estudiantes creadores de Free Activities



(Matriz) Entrevista Estudiantes Grado Once FREE ACTIVITIES					
Lugar	Fecha	Objetivo	Preguntas	Respuestas	Hallazgos
Colegio Instituto Marsella	6 de Marzo de 2018	conocer la problemática que aborda esa investigación escolar	¿Cuáles son sus nombres?	"Kevin Prieto, Julián Salazar, Sebastián Valbuena y Esteban Esbozo"	Creación de Juegos es una actividad para incitar a los 20 estudiantes a participar en los recreos por medio de la creación de juegos colectivos
			¿Con que objetivo están trabajando Free Activities?	"El objetivo es generar en 20 estudiantes de primaria (tercero, cuarto y quinto) interacción en los Descansos para fortalecer la convivencia del plantel educativo."	
			¿Qué esperan como resultado de este proyecto?	"Nuestra Hipótesis es dejar establecida en el Instituto Marsella una estrategia que propicie la interacción entre los estudiantes de primaria en los Descansos."	hay Poco interés por parte del grupo de estudio de "Free Activities" (20 niños de 9 a 12)
			¿En que consiste la fase Practica de Free Activities?	"un Cronograma con actividades relacionados a un tiempo de 6 meses que dirigen o encaminan el proyecto a una conclusión"	
			¿Qué actividades ustedes realizan el cronograma?	"Talleres para que los niños creen juegos y realizar campañas para incentivar a los niños a jugar en los descansos"	Los cuatro estudiantes de grado once necesitan del interés de los 20 niños de primaria para llevar a cabo los talleres planteados
			¿Cuándo realizan los talleres?	"Los días martes en los descansos de primaria a la hora del almuerzo"	
			¿Quiénes participan en los talleres?	"Nosotros cuatro y 20 niños de tercero, cuarto y quinto de primaria"	
			¿Cuántos talleres han realizado hasta el momento?	"3 talleres"	
			¿Cómo ha sido trabajar con los niños?	"es complicado, debido a que solo los vimos comprometidos y entusiasmados en el primer taller que realizamos, pero en los siguientes ha sido difícil porque toca buscarlos para que participen, es como si no les gustara."	

Matriz de Referentes

REFERENTES	Jugadores	Edades	Tipo de juego	Materiales	Formas	colores	Tipografía
Apollo	1	9 años	juego de mesa	cartón y papel	Cuadrado y círculos	Blanco,cian,rosa y amarillo	Paloseco
Colonos de catan	5	10 años en adelante	Juego de mesa	mdf, cartón y papel	Hexágonos	Rojo Amarillo azul y verde	Romana
Correndo contra Alice	2 a 6	10 a 12 años	Juego de mesa	mdf, cartón y papel	Círculos	Rojo Amarillo y verde	Freehand

Visita de campo



Visita de campo		Proyecto	Fecha	Público Objetivo
		Free Activities	5 de abril 2018	20 Niños primaria 4 Niños grado once

Escenario	Observaciones
<ol style="list-style-type: none"> 1. Los talleres duran una hora 2. No siempre se desarrollan en los descansos, a veces son en espacios extracurriculares. 3. Cada estudiante del grado once tiene a cargo cinco estudiantes de primaria. 4. Los estudiantes del grado once llegan con las actividades creadas. 5. El taller cuenta con 2 juegos, un juego de cartas y un juego motriz. 6. Los niños de primaria no demuestran estar de acuerdo con varias normas. 7. En ningún momento hay una oportunidad de participar en la creación de juegos. 	<p>¿Qué has descubierto que no supieras? _____</p> <p>Los estudiantes del grado once llegan con las actividades creadas.</p>
	<p>¿Qué faltó por descubrir? _____</p> <p>El proceso de creación de juegos que emplean los dirigentes de Free Activities</p>
	<p>¿Qué ha impactado? _____</p> <p>Los niños de primaria no demuestran estar de acuerdo con varias normas.</p>
	<p>¿Qué dudas han quedado? _____</p> <p>Los tipos de juegos que son empleados quizás no son los adecuados</p>

Objetivo
<p>Conocer la metodología que emplean los estudiantes desarrolladores de free activities, en los talleres de creación de juegos bajo un trabajo colectivo.</p> <p>Conocer la participación que tienen los 20 niños de primaria en el taller.</p> <p>Analizar el trabajo en equipo.</p>

Fusión de Actores

Funciones	Proyecto	Fecha	Público Objetivo
	Free Activities	5 de abril 2018	20 Niños primaria 4 Niños grado once

4 Niños grado once	20 Niños primaria
<ul style="list-style-type: none"> -Coordinar -Organizar -Estructurar -Evaluar -Dirigir -Acompañar 	<ul style="list-style-type: none"> -Participar -Ejecutar -Opinar -Idear -Jugar

Lluvia de ideas

Ideas

Proyecto
Free Activities

Fecha
9 de abril 2018

Público Objetivo
20 Niños primaria
4 Niños grado once

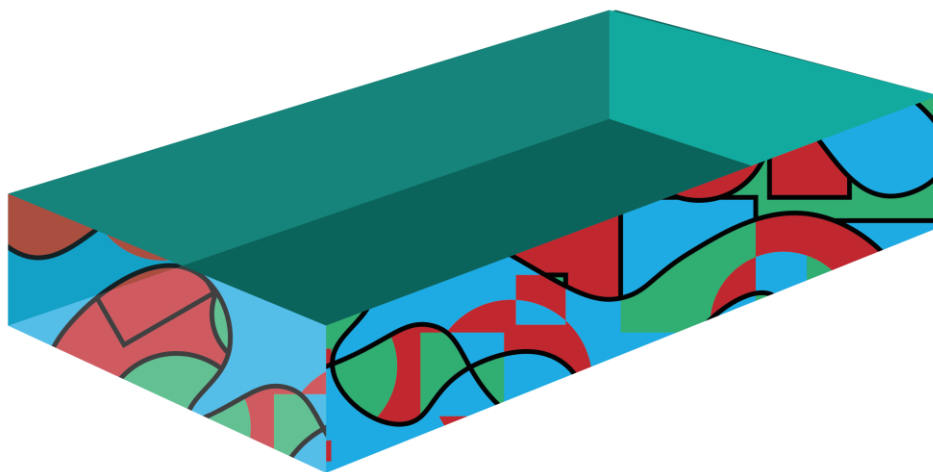
¿De qué manera quieren crear juegos?

Rápida	Divertida
Justa	Amigable
Dinámica	Entretenida
Innovadora	Chevere
Sencilla	
Entendible	

¿De qué formas quieren jugar?

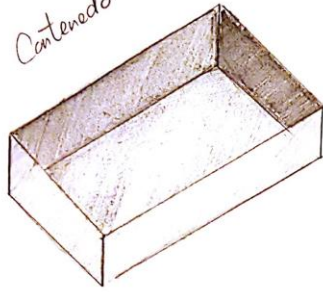
Grupos de a 10 (20 niños)
Parejas (10)
Grupos de a 5 niños (4)

Primer prototipo

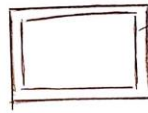




Contenedor



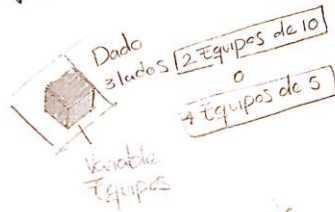
1 Tablero



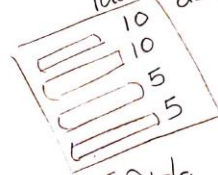
Plano
Colegio

Variable
Situación

Cajas



Identificadores
de Equipos

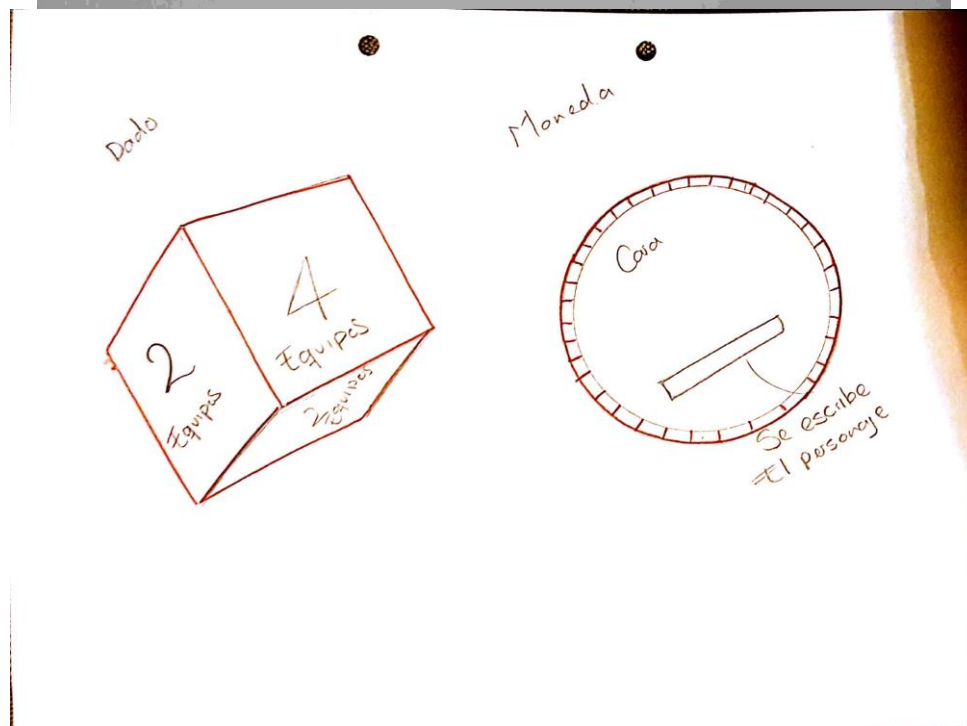
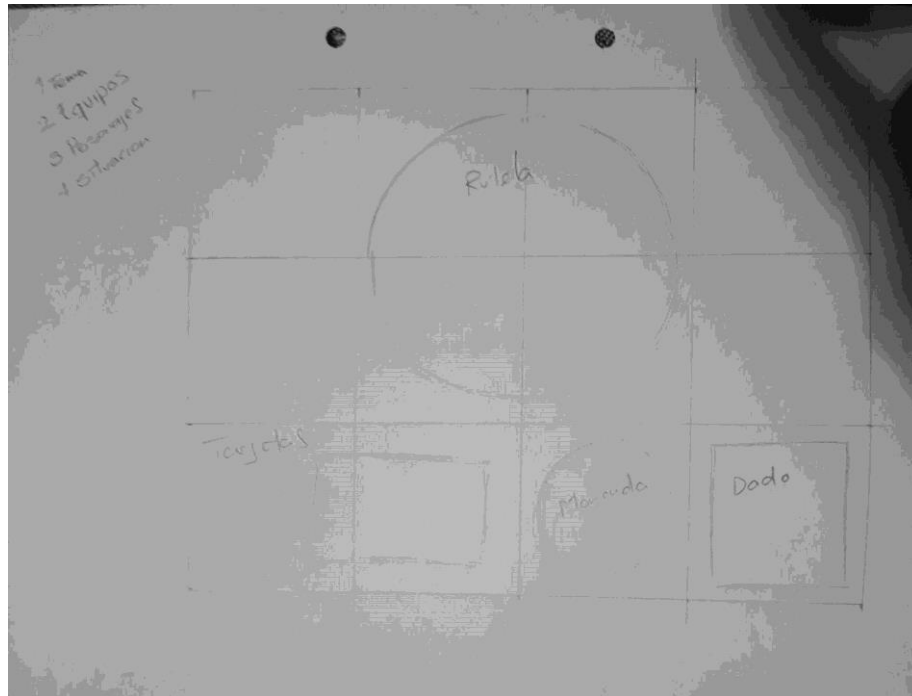


Ruleta
Tipo Casino



20 Temas
Variable temas

Monedas
Caras y Reversos
Según el lanzamiento
Variable Personajes



Cartas

¿Quién
es más
Rápido?

El que
más
Recicla

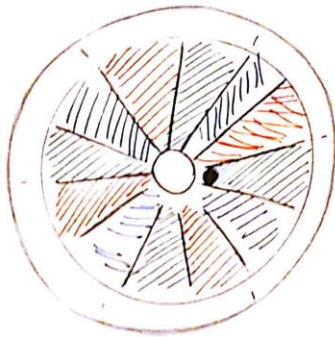
Rescate

Puntos

Descripciones



Ruteta



Identificadores





El **Diseño de Interacción** para la Convivencia Escolar

Juan Sebastian Aguiño Rivadeneira
Universidad Piloto de Colombia
Programa de Diseño Gráfico



Delimitación Temática

Convivencia Estudiantil

La convivencia escolar es la relación de los actores que integran un ámbito escolar. Se caracteriza por encontrar tranquilidad y colectividad por medio de valores inculcados a los estudiantes, en el colegio y en el hogar (Del Rey, Ortega y Feria, 2009).

Diseño de Interacción

Huerta (2014) infiere que la interacción es el punto donde dos o más agentes se comunican, y este mismo punto está acompañado de la acción-reacción, por ende se evidencia la interacción en las acciones que se realicen entre más de una persona, entre una persona y un producto o entre 2 o más productos.



Análisis Observacional

Colegio Privado
Instituto Marsella



Fundado: 1978
Estudiantes: 311
Maestros: 13
Jornada: Completa Mixto
Localidad: Kennedy
Barrio: Marsella (residencial)
Estrato: 3

Misión



"Orientar excelentes procesos de aprendizaje y formación integral, basados en el desarrollo de pensamiento, habilidades comunicativas y valores"

Manual de Convivencia InsMar

Visión



"Ofrecer a la comunidad formación integral, a través del desarrollo en habilidades comunicativas, y valores como la autonomía, la tolerancia y la solidaridad, **para valorar y transformar su entorno.**"

Manual de Convivencia InsMar

3

Contexto



Entrevista Coordinadora

Luisa Fernanda Montoya

1 El Instituto Marsella logra que sus estudiantes valoren y transformen su entorno por medio de proyectos Académicos y proyectos Administrativos.

2 Los proyectos Académicos son desarrollados por estudiantes cursantes de los grados decimo y once en el espacio académico de metodología



Entrevista Docente Metodología

Andrea Perdomo

1 Los motivos de los proyectos académicos son despertar un espíritu investigativo en los estudiantes y permitir una participación de los estudiantes para beneficiar la institución.

2 Los proyectos académicos se ejecutan en 2 fases, la teórica que se realiza en el grado decimo y la **práctica que se desarrolla en el grado once.**

English Room

Step Up

Emisora Institucional

Free Activities

4

Actores, Público Objetivo & Factores



Entrevista Free Activities

Kevin Prieto, Julián Salazar,
Sebastián Valbuena y Esteban Esbozo

Problema: El uso de los dispositivos móviles por parte de los niños.

Objetivo: generar en 20 estudiantes de primaria (tercero, cuarto y quinto) interacción en los Descansos para fortalecer la convivencia del plantel educativo

Creación de Juegos: Incitar a los 20 estudiantes a participar en los recreos por medio de la creación de juegos colectivos

- Poco interés por parte del grupo de estudio de "Free Activities"
- Desconocimiento de herramientas
- Falta de comunicación
- Desorden



Focus Group 20 Estudiantes Primaria (tercero, cuarto y quinto)

- Falta de libertad para crear juegos.
- Pocas oportunidades para participar en la creación de juegos.
- Pereza

5

Situación a Transformar

Estudiantes 11
(Free Activities)



Generar una mayor interacción en 20 estudiantes de primaria en los descansos.

Estudiantes Desarrolladores

Trabajo en equipo
(Creación de Juegos)

20 Estudiantes Primaria
(3ro, 4to, 5to)



Participar en la creación de juegos colectivos de Free Activities

Estudiantes Participantes de Free Activities

6



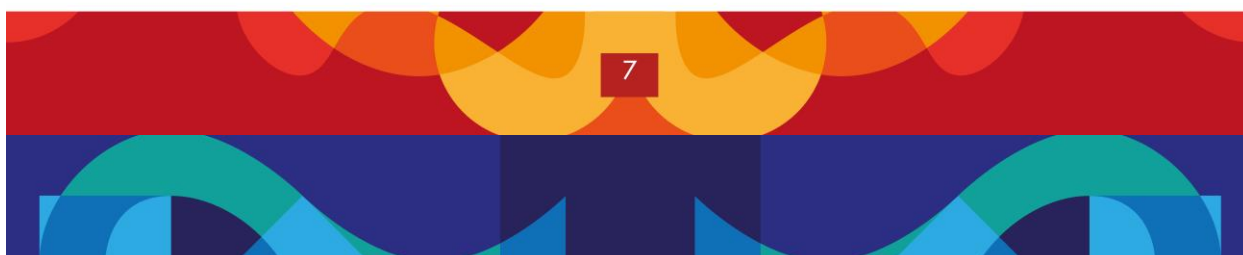
Problema

El poco interés de los 20 niños de primaria se debe a que los dirigentes de "FREE ACTIVITIES" no les han permitido participar en la creación de juegos, generando así, falencias en el trabajo en equipo que plantea el proyecto para el desarrollo de los talleres.



Pregunta Investigativa

¿Cómo generar por medio del diseño de interacción la participación de los 20 estudiantes de primaria en la creación de juegos que realiza el proyecto "Free Activities" en el Instituto Marsella para consolidar un trabajo en equipo?



Objetivo General

Generar por medio del Diseño de Interacción la participación de los 20 estudiantes de primaria en la creación de juegos que desarrollan los estudiantes del proyecto "Free Activities" en Colegio Instituto Marsella, consolidando un trabajo en equipo en el desarrollo de los talleres de dicho proyecto académico.



Objetivos Específicos

1. Identificar los aspectos que debilitan la participación de los 20 estudiantes de primaria en las actividades del proyecto "Free Activities", que gestionan estudiantes del grado once del Instituto Marsella con el fin de consolidar un trabajo en equipo.
2. Establecer los roles que deben tener los estudiantes desarrolladores (grado 11) y los estudiantes participantes (primaria) en el proyecto de "Free Activities" para la creación de juegos bajo un trabajo en equipo.
3. Emplear los recursos que proporciona el Diseño de Interacción y los juegos de Ficción en la creación de estrategias que le genere a los 20 estudiantes de primaria una mayor participación en la creación de juegos del Proyecto Académico, con el fin de consolidar un trabajo en equipo.

9

Diseño de interacción

Eduardo Huerta (2014)

Determina que la finalidad del diseño de interacción es satisfacer a un usuario creando un producto que tenga en cuenta las necesidades y características como la edad y el contexto del usuario, para que de esta manera una persona pueda relacionarse con su entorno, realizando acciones conjuntas con otras personas y de esta manera entender el uso del producto de una forma sencilla.

Interaction Design Foundation (2016)

El diseño de interacción es específicamente una disciplina que examina la interacción entre un sistema o un producto con su usuario. También incorpora un diseño centrado en cómo se debe presentar la información dentro de dicho sistema para que el usuario pueda comprender mejor esa información.



En caso de que el producto permita acciones simultáneas de diferentes usuarios, se genera una interacción interpersonal.

10

Estado del Arte

A cafeteria designed for me (IDEO)

Cafetería diseñada por niños, esta cafetería posee la creación de espacios y productos adaptados a las capacidades físicas y mentales de los niños de primaria en un colegio de San Francisco (Unified School District)



Catan de Ana Schacht

Juego multijugador dirigido a niños de 10 años en adelante.

-Brinda a los jugadores la oportunidad de construir pueblos, ciudades y vías en diferentes escenarios que se generan a partir de las cartas que tiene el juego.

-Este juego promueve la competencia sana.



Apollo, Build Your Robot de Marc Sardà

-Tiene como finalidad la interacción del usuario con el juego

-Contiene una serie de módulos o fichas sueltas de cartón y una serie de guías impresas para la construcción de robots



11

Referentes Teóricos

Trabajo en Equipo

Cardona y Wilkinson (2006) afirman Trabajar en equipo consiste en colaborar organizadamente para obtener un objetivo común.

Rol Actores

Actitud: Actitud que presentan de la personas para cumplir el objetivo común
Aptitud: Aptitudes físicas y mentales que pueden cumplir

Fases de trabajo en equipo:
La presentación, El Debate, La Organización, La puesta en práctica

Interacción Social en Preadolescentes

Royo (1993) infiere que "La interacción entre iguales durante el período escolar es fuente de desarrollo y de estímulo para el aprendizaje."

Cooperación: Entre compañeros
Retraoalimentar: Aporte mutuo de ideas
Ayudar: Cumplir objetivo común

La lúdica (Diseño Lúdico)

Castillo (2009) infiere que en el Diseño Lúdico, se deben establecer maneras donde un producto exija a los niños a utilizar sus capacidades motrices y mentales. Para de esta manera crear en ellos una experiencia

Aprender: desde lo didáctico
Divertir: genera un interés de sobresalir mediante la diversión en los pequeños.
Mejorar: La formación académica de una persona
Amigable: La forma conocer una infinidad de temas

Juego de Ficción

Díaz y Álvarez (2011) Juegos de Ficción: Los juegos de ficción son los juegos que se encargan de desarrollar la inteligencia representativa de un niño

Imaginar: Espacios y personajes (protagonistas, antagonistas y secundarios)
Recrear: Contextos y situaciones
Integración social: Desde la imaginación
Desarrollo intelectual: Desde el aporte de ideas
Identificación Propia: Desde el juego

12

Diseño Metodológico Conceptual

Fase I - Mapeo Taller "Free Activities" (Fecha Martes 2 de Abril 11:40)

Objetivos

- Conocer la metodología que emplean los estudiantes desarrolladores de free activities, en los talleres de creación de juegos bajo un trabajo colectivo.

Instrumento: Visita de Campo

Hallazgos:

1. Los talleres duran una hora
2. No siempre se desarrollan en los descansos, a veces son en espacios extracurriculares
3. Cada estudiante del grado once tiene a cargo cinco estudiantes de primaria.
4. Los estudiantes del grado once llegan con las actividades creadas.
5. El taller cuenta con 2 juegos, un juego de mesa o azar y un juego motriz.
6. Los niños de primaria no demuestran estar de acuerdo con varias normas.
7. En ningún momento hay una oportunidad de participar en la creación de juegos.



13

Diseño Metodológico Conceptual

Fase II – Consolidación de Funciones (Fecha miércoles 4 de abril – Primera Hora)

Objetivos

- Determinar los papeles que esperan ejercer los estudiantes de primaria para la creación de juegos.

Instrumento: Lista de Roles.

Hallazgos

1. Todos los integrantes del proyecto quieren compartir en los descansos
2. Todos los integrantes quieren participar en la creación de juegos
3. Los 4 estudiantes de once quieren ser los organizadores de los juegos.
4. Los 20 niños de primaria quieren jugar solamente entre ellos
5. Todos quieren trabajar con diferentes equipos cada semana

FASE III - Touchpoint (Taller Free Activities) (Fecha 4 de Sep - Hora 11:40)

Objetivos

- Crear ruta de desarrollo de los talleres de creación de juegos

Instrumento: Touchpoint

Hallazgos

1. Los estudiantes de grado once toman registro en el taller
2. Los niños de primaria plantean desde su imaginación lugares, Personajes y contextos (juegos de ficción)
3. Entre los niños de primaria, se determina el juego de ficción que se va jugar, y los equipos del juego
4. Los estudiantes de grado 11 son los personajes secundarios y los 20 estudiantes de primaria son los personajes protagonistas y antagonistas.

14

Transcurso Taller

Hora: 11:40 — Hora: 12:10 — Hora: 12:40



Estudiantes 11 (Free Activities)

Los estudiantes de grado once toman registro de asistencias → Los estudiantes de grado once hacen Manejo del tiempo del dialogo (Máximo 10 minutos) → Los estudiantes de once toman registro de las variables (jugar, personajes y contexto) del juego creado por los niños de primaria → Los niños de grado 11 tomando en cuenta las variables del juego, determinan los espacios del colegio para llevar a cabo el juego y lo deben registrar. → Los estudiantes de once toman registro de los resultados de los juegos (niños ganadores, fecha, día escolar)

Los niños de primaria llegan a los talleres de los descansos → Los niños de primaria plantean desde su imaginación lugares, Personajes y contextos (juegos de Ficción) → Entre los niños de primaria, se determina el juego de ficción que se va a jugar, y los equipos del juego → Los niños de primaria juegan por equipos los juegos creados → Los niños de primaria llegan a los talleres de los descansos



20 Estudiantes Primaria



15

Diseño Metodológico Conceptual

FASE IV - Sesión de Ideación (Taller

Free Activities)

Fecha 13 de Sep -

Objetivos

- Conocer las ideas de los participantes de Free Activities en cuanto a una futura propuesta de diseño

Instrumento: Lluvia de Ideas y Diagrama de Afinidad

Hallazgos

1. Los estudiantes quieren crear juegos de una manera rápida e innovadora.
2. Los estudiantes necesitan crear juegos de una manera justa, sencilla y entendible.
3. Los estudiantes desarrolladores de Free Activities quieren desarrollar las actividades por medio de Grupos.
4. A Los estudiantes les interesan temáticas de personajes heroicos

Lluvia de ideas

Rojo	compañeros	muñecos	invisible	princesas
verde	Messi	niños	correr	heroínas
azul	descanso	niñas	ganar	tiempo
redondo	grupos	chocolatina jet	perder	igualdad
personajes	letras	fuerza	jugar	justicia
superhéroes	dibujadas	visión	Equipo	azar
poderes	trululu	laser	magia	suerte
amigos	anime	volar	Harry Potter	Goku

Diagrama de afinidad



16

Taller de Juegos

El taller de juegos es el escenario donde Free Activities busca trabajar con los 20 estudiantes de primaria en los descansos de las jornadas académicas del Colegio Instituto Marsella, el objetivo de esta categoría es hacer del taller una experiencia que genere una interacción de los pequeños en el descanso por medio del Juego

- **Lúdica:** Enseñanza por medio de material Didáctico con Personaje
- **Actividad:** Crear juegos de forma Grupal
- **Divertir:** Desde juegos de Ficción
- **Desarrollar:** Capacidades físicas y mentales
- **Generar:** Acción Y Reacción

Trabajo en Equipo

Los 20 niños de primaria de Free Activities, tienen una infinidad de ideas por aportar en la creación de juegos y esas ideas permiten que ellos tomen decisiones, asuman roles y presenten interés en los juegos que se establezcan del taller.

- **Aptitudes:** Capacidades físicas o mentales desde donde se pueda aportar en el trabajo con otras personas
- **Participar:** Actuar con otras personas por un objetivo
- **Actitudes:** Interés Frente al trabajo con otros
- **Fases de Trabajo:** Orden de trabajo con varias personas

Interacción Social en Preadolescentes

Por medio de esta categoría se pretende que todos los estudiantes del colegio Instituto Marsella que están en Free Activities, se relacionen por medio del taller y a su vez realicen acciones conjuntas en los descansos, entendiéndose unos a otros y aportando al proyecto desde sus conocimientos adquiridos.

- **Retroalimentar:** Aprender de compañeros
- **Asimilar:** Respeto de Ideas
- **Acciones:** Conjuntas con otros Preadolescentes

Integración Escolar

Esta categoría nace de la finalidad del proyecto académico Free Activities, la cual es mejorar la Convivencia Escolar del Colegio Instituto Marsella por medio de la interacción generada por el juego entre 20 estudiantes de tercero, cuarto y quinto de primaria en los descansos de la jornada estudiantil del plantel.

- **Adaptar:** Nuevos compañeros y espacios
- **Cooperar:** Objetivos Comunes
- **Ayuda:** Aportar a necesidades de forma mutua

Concepto Transversal

Se denomina la CREACIÓN PARTICIPATIVA como el concepto transversal de esta investigación, ya que esta está entendida como la Creación de juegos de ficción por medio de un material lúdico que permita el aprendizaje de la cooperación y el trabajo en equipo desde las acciones conjuntas entre compañeros



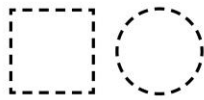


Decisiones de Diseño

Formas & Figuras:

Las formas que se incorporan a estas decisiones de diseño, son el círculo y el cuadrado, ya que son figuras que manifestaron los niños de primaria en la fase de ideación, pues para ellos estas formas representan unión y cooperación cuando realizan actividades en "mesa redonda" en las clases académicas.

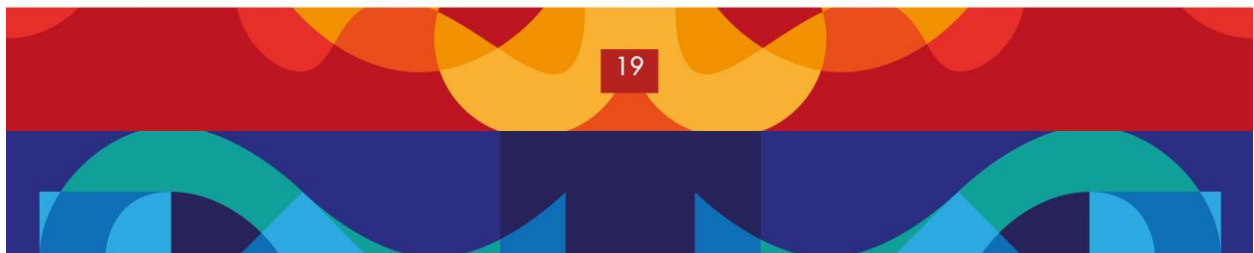
(La Escuela De Diseño CEI [EDC], 2015) determina que en la psicología de las formas el círculo evoca a la infinitud, adaptación y se relaciona a la vida social (EDC, 2015). Por otro lado (La Escuela De Diseño CEI [EDC], 2015) establece que el cuadrado es una forma que inspira confianza, honestidad, seguridad y orden. (EDC, 2015);



Color:

Los colores determinados para la propuesta de diseño son el rojo, el verde y el azul celeste debido que para los chicos de free activities son los colores que les recuerda el recreo y la diversión en el parque de la institución.

Heller (2004) asegura que es estos colores proporcionan diversión, juventud, energía, tolerancia, amistad y confianza. Cualidades pertinentes al contexto y los actores involucrados en los talleres de Free Activities.



Decisiones de Diseño

Tipografías: Quickens (texto)

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz -
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 XYZ1234567890 "#\$%&'/()= !? .

La elección de esta tipografía se debe a que Aharonov (2011) plantea que en la psicología de la Tipografía, las fuentes sin serifa pronunciadas y terminaciones curvas, son más amigables y Flexibles para el entendimiento de los niños. Por otro lado los chicos del taller gustan de fuentes que no sean rígidas en su composición, debido a que para ellos son letras que inspiran libertad.

Riffic (Identificador)

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 yz - ABCDEFGHIJKLMNOPQRST
 U V W X Y Z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 # \$ % & ' /
 () = ! ? , .

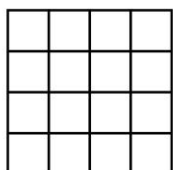
Se define la fuente Riffic debido a que Aharonov (2011) determina el contraste tipográfico vital para la jerarquización de información. En este caso esta tipografía bold contrasta con la fuente Amatic por la forma de su módulos, pero a su vez estas se relacionan siendo tipografías Free Hand.





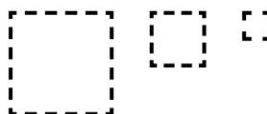
Decisiones de Diseño

Retícula: Retícula Básica:

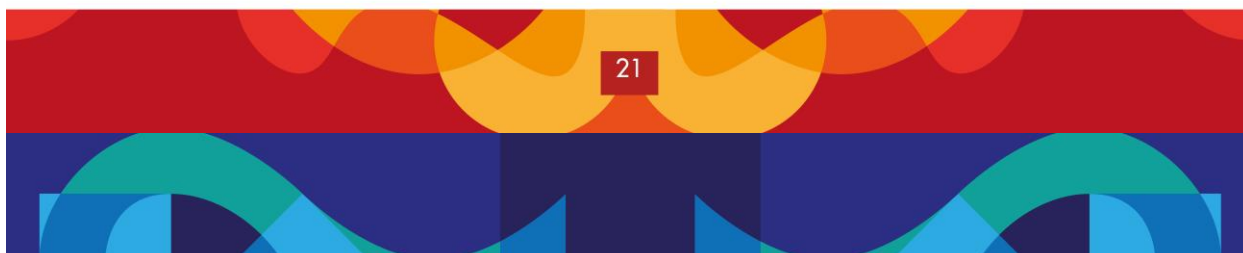


Este tipo de retícula se determina debido a que parte de formas cuadradas, el cuadrado es una de las formas que desde se psicología presenta solidos, rectitud y orden.

Tamaño:



El tamaño de las formas del material lúdico serán lo suficientemente generosas para que los 20 chicos de primaria logren leer con claridad y a la hora de intervenirlas haya una legibilidad y lecturabilidad que favorezca el desarrollo del taller.



Decisiones de Diseño

Texturas:

Se debía de conocer las cualidades de las texturas apropiadas para los pequeños en etapa de infancia. Plantea Sáez (2012) "además de su presentación de **resistencia, protección, adherencia, calidez, frescura, que aporten afectos estéticos tacto-visuales a través de connotaciones simbólicas fantásticas, míticas y lúdicas**" (p115). Connotaciones como:

Elementos Naturales



Arrugas



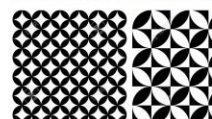
Plegamientos



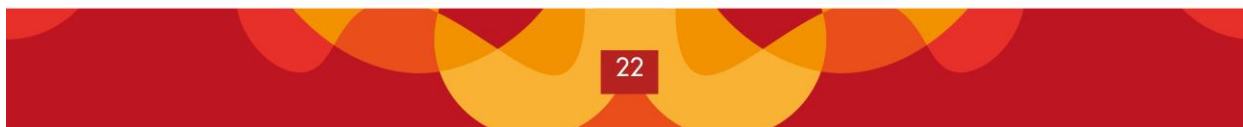
Granos



Elementos Geométricos



Relieve





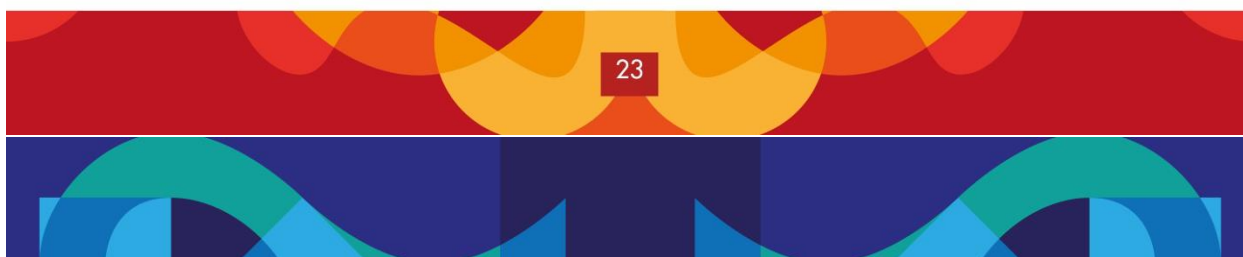
Propuesta de Diseño

La propuesta de diseño es un Juego de Azar que encaminará a los 20 niños de primaria a realizar acciones de manera conjunta, teniendo en cuenta que el desarrollo de los talleres de free activities se deben realizar en 2 fases, una fase de Acción (proponer variables de un juego de ficción) y otra de Reacción (jugar un juegos creado por ellos).

(Gallardo, Cañadas, Martínez-Santaolalla, Molina, Peñas). Determinan que un juego de azar son los juegos que generan probabilidades desde diferentes variables, por ende son juegos que no tienen decisiones claras en su transcurso y los participantes se condicionan a jugar según los resultados del azar (Peñas et al., 2007)

Las variables según Díaz y Álvarez (2011)

la temática - el contexto - personajes - la situación

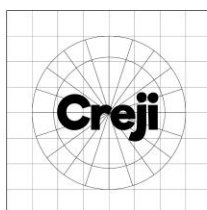


Propuesta de Diseño

Imagen del producto

Nombre del Producto:

Creji, debido a que es un juego de siglas de las palabras creación, juego e imaginación, dándole el significado de creador de juegos imaginarios.





Primera variable

1 Los 20 niños de primaria plantean 20 temas de su interés

Segunda Variable

2 Los 20 niños de primaria determinan al azar, la modalidad de grupos [4 equipos de 5 o 2 grupos de 10]

Tercera variable

3 Según la temática elegida, se plantean unos personajes relacionados a esta, en caso de 2 grupos de 10 se plantean 1 protagonista, un antagonista y 1 secundario (niños grado once)

Cuarta variable

4 De manera aleatoria se determina la situación en la que están envueltos los 3 o 5 personajes

Planeación















5 Según la situación, se determina en un mapa la relación del contexto imaginario y la situación de los personajes con el entorno del colegio en los descansos

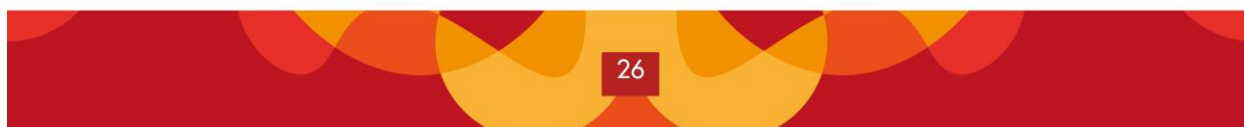
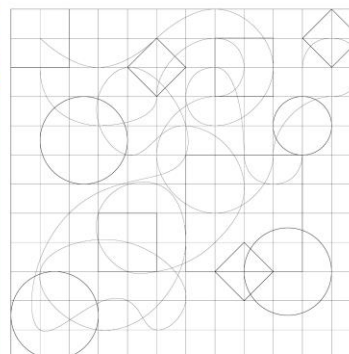
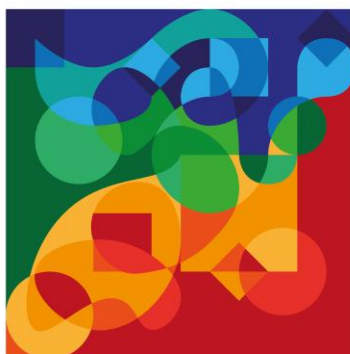
Puesta en práctica

6 Se identifican los grupos para jugar en los descansos y no confundirse con los otros niños de primaria que están también en su recreo.



Función Formal

 CYMK 17-100-90-8	 CYMK 0-91-84-0	 CYMK 0-80-94-1	 CYMK 0-50-97-0	 CYMK 0-35-85-0
 CYMK 90-33-95-26	 CYMK 85-17-100-3	 CYMK 75-0-100-0	 CYMK 75-0-75-0	 CYMK 78-12-45-1
 CYMK 100-100-30-23	 CYMK 100-93-11-1	 CYMK 86-50-1-0	 CYMK 70-15-0-0	



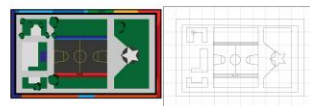
Primera Variable: Tema

Nombre: ruleta
No de opciones: 20 (temas)
Diámetro: 20 cm
Material: Cartón



Planeación: Mapa Colegio

Nombre: Tablero
Longitud: 8cm x 5cm
Material: Cartón



Segunda Variable: Equipos

Nombre: Dado
No de opciones: 2 tipos de equipos (2 de 10 o 4 de 5)
Tamaño: 4 cm³
Material: Plástico



Puesta en práctica

Nombre: brazaletes
No de opciones: 4
Material: tela y velcro



Tercera variable: elección de roles

Nombre: Moneda
No de opciones: 2 o 4 tipos de personajes
Diámetro: 9 cm
Material: Cartón



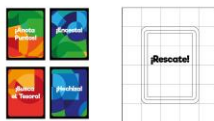
Instrucciones & Registro

Nombre: Creji Book
Info: storyboard y planillas
Material: papel



Cuarta variable: Situación

Nombre: cartas
No de opciones:
longitud: 8cm x 5cm
Material: Cartón



Contenedor

Nombre: Caja
Tamaño: 30cm x 30cm
Material: Cartón



27

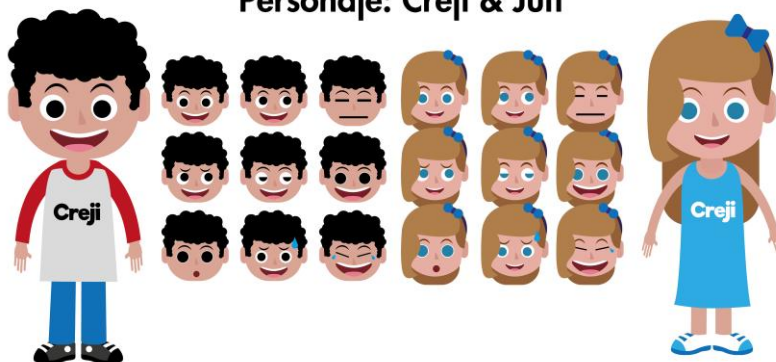
Función Simbólica

Personaje: Creji & Jufi

(Farko, 2015) infiere que algunos juegos en su narrativa nos ponen a nuestra disposición, herramientas para ayudarnos a crear una historia.

Por dicha razón se crearon 2 personajes que estén presentes en el proceso de construcción un juego imaginario.

Estos personajes son niños de 10 años que evidencian la relación de la propuesta de diseño con los juegos de ficción, por esa razón estos tendrán diversas apariencias



28



Función Pragmática

1

Los niños de grado once enumeran a los 20 niños de primaria, se acciona la ruleta y el pequeño que tiene el número elegido es el encargado de postular la temática.



2

se acciona el dado y según la modalidad de equipos, los niños de grado once vuelven a enumerar a los pequeños pero de 1 a 2 o 1 a 4, de esa manera ya están establecidos los equipos, los grandes plantean personaje secundario.



3

los equipos plantean unos personajes relacionados al tema, pero la elección de los roles depende de un cara (rosto creji) o sello (creji letras).





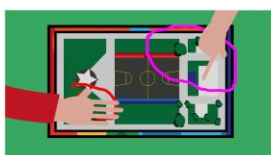
4

De manera aleatoria se determina la situación en la que están envueltos los 3 o 5 personajes, con la elección de una carta



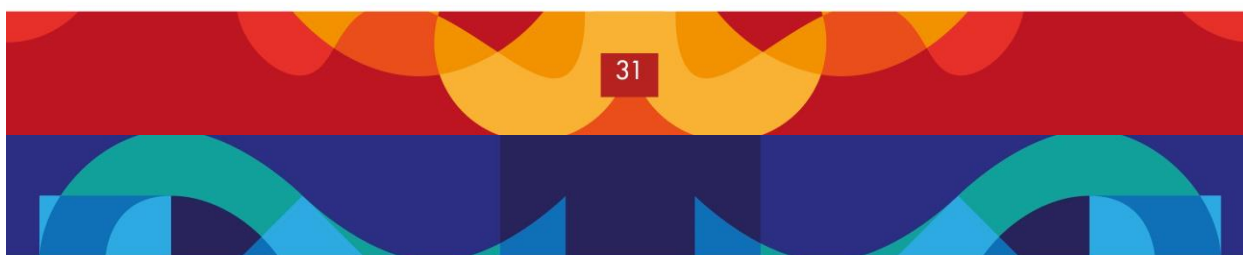
5

Según la situación, se determina en un mapa la relación del contexto imaginario y la situación de los personajes con el entorno del colegio en los descansos



6

Se identifican los grupos para jugar en los descansos y no confundirse con los otros niños de primaria que están también en su recreo.



31

7

Una vez haya terminado el juego, los niños grandes registran los resultados en cada uno de los pasos que crearon el juego (tema, equipos, personajes y situación) y a su vez anotaron los niños ganadores en el transcurso del taller.



32

Conclusión

Partiendo de la propuesta de diseño, se puede determinar que "Creji" es el reflejo del concepto transversal "Creación Participativa", ya que esta propuesta de diseño permite la creación de juegos de ficción por medio de un material lúdico y a su vez evidencia el aprendizaje de la cooperación y el trabajo en equipo desde las acciones conjuntas en los talleres de "Free Activities".

De esta manera se puede concluir que desde el Diseño de Interacción se generó la participación de los 20 niños de primaria en la actividad "Creación de Juegos".

